Philos.

Gymn
87

16 R

<36618182120011

<36618182120011 S

Bayer. Staatsbibliothek

de ludis

R.

Der
Geist und die Geschichte
des
Schach-Spiels
bei den
Indern, Persern, Arabern, Türken, Sinesen
und übrigen Morgenländern, Deutschen
und andern Europäern.

Von

S. F. Günther Wahl.

Mit einem Kupfer.

Halle,
in der Curtschen Buchhandlung
1798.

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS.

Vorrede.

Das geneigte gelehrte Publikum hätte zwar endlich einmal die zweite Lieferung meiner Geſchichte Perſiens und Aſiens erhalten ſollen. Der Druck derſelben iſt wirklich bereits 1796 angefangen worden, aber er wurde unterbrochen und ich kann nicht verſprechen, daſs er in dieſem gegenwärtigen Jahre beendiget werden wird.

Die Schwierigkeiten, welche ſich mir bei Bearbeitung jenes Werks, je weiter ich damit fortfahre, deſto ſtärker und gröſser entgegenſtellen, und die ſchuldige Achtung, welche ich als Verfaſſer deſſelben gleichwol dem gelehrten Publikum zu beweiſen verpflichtet bin, auch die Erhaltung meines guten Namens in der Schriftſteller-

welt ſind die erſten und vornehmſten Umſtände, welche die Fortſetzung und Beendigung des Unternehmens ſo ſehr verzögern.

Nächſtdem ſchäme ich mich nicht zu bekennen, daſs auch meine ganze bisherige Lage allen meinen guten Vorſätzen geradeswegs entgegen gekämpfet hat. Ich hoffe, auch in dieſer Rückſicht werde ich Anſprüche auf billige Entſchuldigung machen dürfen. Wird der groſse anbetungswürdige Wohlthäter und Richter der Welt, der Pabſt und Kardinäle zu ſtürzen und den Laien zu erheben vermag, gewiſſen Ausſichten gemäſs mich aus dem Kerker befreien, ſo werde ich nach dem zehnten Jahre, als hoffentlich dem letzten meiner Prüfung, mich freuen, daſs es mir vergönnt ſein wird, der Erfüllung meiner Pflichten ſowol gegen Gott, mich ſelbſt, den Staat und meinen Mitbruder, als auch insbeſondre gegen das gelehrte Publikum die andre Hälfte meines Lebens ganz und ungehindert zu widmen.

Einſtweilen erhält das geneigte Publikum durch gegenwärtiges Werkchen abermals eine Frucht meiner Bemühung, ſo gut ſie unter dieſem Himmel, unter dem die Nahrungsſorge mein erſtes Bedürfniſs iſt, gedeihen und reifen konnte.

Es iſt eine Geſchichte und zugleich eine Theorie des Schachſpiels. Die Quellen und Kenntniſſe welche dabei benutzt ſind, ſind von der Beſchaffenheit, daſs ſelbige nicht in eines jeden Gebrauch und Gewalt ſtehen. Es ſind daher auch alle Bücher über die Theorie dieſes Spiels, ſo viel wir deren in neuern Zeiten erhalten haben, ſo bald ſie die Geſchichte der Erfindung deſſelben und ſeiner Fortſchritte unter den verſchiednen Völkern des Erdbodens berühren, mit einem Wirwar falſcher Vorſtellungen und Irthümer angefüllet, die ſich bei den Liebhabern um deſto leichter fortpflanzen, je ſeltner es deren Beruf mit ſich bringet, jenen Quellen und Kenntniſſen obzuliegen, aus welchen alles dieſes geſchöpfet werden muſs. Gleichwol wird es jedem Liebhaber und

und Kenner des Schachſpiels, beſonders auch dem Ungelehrten angenehm ſeyn, wenn er von der Geſchichte dieſes ſeines lehrreichen Zeitvertreibs etwas Zuverläſsiges erfahren kann.

In dieſer Rückſicht hoffe ich wenigſtens durch dieſes Werkchen keine Iliade nach dem Homer geliefert zu haben. Da die orientaliſche Litteratur in mein Fach gehöret, und ich mich mit dieſen Wiſſenſchaften bereits ſehr lange beſchäftige, ſo kann man ſich hierin auf meine Angaben treulich verlaſſen. Zudem habe ich für die Gelehrten meiſtentheils meine Gewährsmänner angegeben.

Für die Gelehrten iſt auch eigentlich nur derjenige Theil des Diſcurſes welcher auf die fremde Litteratur, als ſolche, hinweiſet. Inzwiſchen war es mein Plan, das Buch mehr für die allgemeine Leſewelt auszugeben. Und für dieſe habe ich es mir abſonderlich angelegen ſeyn laſſen, die fremden Namen ſo zu ſchreiben, wie ſie ein jeder richtig ausſprechen muſs,

ohne ſelbſt Kenner der Sprachen zu ſeyn, aus denen ſie abſtammen.

Ich muſs über dieſen letztern Punkt, zur Verhütung alles Miſsverſtändniſſes, und um meinen Zweck um deſto ſicherer zu erreichen einige nähere Erklärung beifügen.

Die Beſitzer meiner Geſchichte Aſiens und Perſiens werden finden, daſs die Rechtſchreibung in morgenländiſchen Namen und Wörtern, welche ich dort aufgeſtellt habe und beobachte, von der, die ich mir in dieſem Werkchen vorgezeichnet habe, in einigen Punkten wiederum ſehr abweichet.

Ich habe dieſe Abweichung mit Grund erwählet, weil ich mich beſonders auch wegen des Drucks mit lateiniſchen Lettern genöthiget ſahe, hier einen andern Weg einzuſchlagen der für die gemeine Leſewelt anpaſſender ſeyn dürfte. Dort durft ich blos den Gelehrten ſchreiben, hier muſs ich mehr auf diejenigen meiner Leſer

Rückſicht nehmen, denen die Gelehrſamkeit und Sprachkenntniſs wenig oder gar nicht Beruf iſt.

Ich könnte demnach mich meiner ganzen Pflicht entledigen, wenn ich nun blos die Abweichungen bemerkte, worin ſich die gegenwärtig angenommene Orthographie der fremden Namen und Wörter von derjenigen unterſcheidet, welche ich in der Geſchichte Aſiens eingeführt habe, und die dem weſentlichen nach ſchon in meinen ältern Schriften zu treffen iſt. Allein ich werde meinen gegenwärtigen Leſern verſtändlicher werden, wenn ich ihnen hier die ganze Rechtſchreibung darlege, wie ſie in dieſem Buche beſchaffen iſt.

a, e, i, o, u } Dieſe Hülfslauter werden ausgeſprochen, wie mans im Deutſchen und Lateiniſchen gewohnt iſt.

ä, ö, ü } Dieſe ebenfalls wie man in deutſchen und lateiniſchen pfleget.

y bedeutet einen i der lang ist und mit Nachdruck ausgesprochen werden soll, doch wird dafür mehrentheils î gefunden werden. In dem Namen Hyde, wird er auf englische Weise, nämlich wie ei ausgesprochen, und so in andern ähnlichen Namen der Engländer.

â, ê, î, ô, û sind die gewöhnlichen Hülfslauter, nur lang und etwas gedehnt auszusprechen. Und hierüber bedarf es wohl keine nähere Erklärung.

a-a. e-e. i-i. o-o. u-u. sind die gewöhnlichen Hülfslaute, getheilt auszusprechen.

ai. ei. au. eu. oi. ui. sind gewöhnliche Doppellaute, die jeder richtig auszusprechen gewohnt ist, als in den Wörtern Mai, mein, aus, Freude.

'a, 'e, 'i, 'o, 'u } sind also bezeichnet, weil sie im Orientalischen einen Buchstab vor sich haben, welcher 'Ain genannt wird. Man spricht ihn in Mittel- und Hinterasien gemeinhin gar nicht aus. Er ist ein 'arabischer Buchstab und von seiner wahren Aussprache bei den 'Arabern kann man mein Elementarwerk für die 'arabische Sprache nachsehen p. 57.

a', e', i', o', u' } Wenn eben dieser 'Ain die Silbe schliesset.

' bezeichnet den Buchstab ا in den orientalischen Sprachen, welcher dem Spir. len. der Griechen entspricht und die Aussprache der Vokalen nicht verändert.

ş ist als ein s auszusprechen, als im Französischen z. B. in dem Worte garçon.

ch ſoll als unſer deutſches ch ausgeſprochen werden, ausgenommen in engliſchen Namen, da es tſch, und franzöſiſchen Wörtern, da es ſch gehört wird. Sonſt habe ich auch oft bei ſolchen Ausnahmen die Ausſprache gleich daneben in die Klammer geſchloſſen.

d' in indiſchen Wörtern, gilt ohngefähr als dh.

dh iſt *d* mit einem gewiſſen Stoſs oder Hauch aus der Kehle verbunden. Ich habe dieſes Zeichen für die Buchſtaben ض, ظ wenn ſolche auf 'arabiſche Art gehört werden, gewählet.

dſch iſt auszuſprechen als es ein jeder gebohrner Deutſche wenn er alſo geſchrieben findet, leſen wird. Es iſt derſelbe Laut, welchen die Engländer in Wörtern wie genius, rage, advantage etc. durch g ausdrücken.

g iſt unſer g.

gʿ ſoll als ng oder gh ausgeſprochen werden, in Wörtern der ſineſiſchen oder japaniſchen Mundarten.

gh iſt ein aus der Kehle ausgeſprochenes hartes g.

gk auch ein hartes g aber im Gaumen auszuſprechen, als z. B. das G der meiſten deutſchen Mundarten in Gabe, Gold etc. wie dieſe Worte von meinen Landsleuten den Thüringern zum Beiſpiel ausgeſprochen werden.

hh ein ſtarkes h aus der Kehle.

kh (zuweilen habe ich dafür auch c gebraucht) gilt für ein weiches k das man im Gaumen ausſpricht, ohngefähr wie in dem Worte Kerl. In türkiſchen Wörtern lautet dieſer Buchſtab als mit einem ſehr gelinden und ſchnellen j verbunden gleichſam kj.

ng ſoll wie in Deutſchen, z. B. in den Worten beſungen, ringen etc. oder im Franzöſiſchen, als in mon, long etc. lauten.

p' iſt *p* mit einem ſtarken Hauch.

s iſt allezeit ein gelindes s als in den deutſchen Wörtern ſagen, Seele, ſingen etc. oder z im Franzöſiſchen.

Ss. ſs iſt dagegen das ſtarke s, als z. B. in was, laſs etc. In Zuſammenſetzungen mit p. t. iſt mehrentheils das ſimple s beibehalten worden, st. sp. ſtatt ſst. ſsp. Das iſt geſchehen, weil das gelinde s bei den Orientalern in dieſen Zuſammenſetzungen wenig oder gar nicht vorkömmt. Und wo es iſt, wird s-t. s-p geſchrieben.

sch iſt unſer deutſches ſch oder das franzöſiſche ch und engliſche sh.

sh ſoll für den Buchſtab ʃ̊ gelten und ſoll ohngefähr wie das g der Franzoſen vor e. i. gehört werden.

tſch ſpricht man aus, wie wenn man es alſo in einem deutſchen Namen fände, z. B. als in Matſch, Quetſchen etc. Es iſt dem ch der Engländer gleich.

t' und t'h in indiſchen Wörtern, iſt t mit einem gewiſſen rauhen Stoſs aus der Lunge.

Z iſt unſer deutſches *Z*.

Die übrigen Buchſtaben, nämlich b. c. d. f. h. j. k. l. m. n. p. q. r. ſſ. ſt. sp. t. th. v. w. x. tz. ſind nicht anders zu nehmen als im Deutſchen und in andern Sprachen mehr. Das v aber wird, auſser in deutſchen Wörtern, mehr zwiſchen den Lippen und dem deutſchen w ähnlich hervorgebracht.

Da nach dieſer Art Rechtſchreibung in fremden Namen und Wörtern viele zu-

sammengesetzte Buchstaben zur Bezeichnung einfacher Originale haben angewendet werden müssen, und solche Buchstaben zuweilen verdoppelt vorkommen, so muss ich noch bemerken, dass in diesem Fall solche zusammengesetzte Zeichen (als da sind ch. dh. dsch. gh. gk. hh. kh. ss. sch. sh. tsch.) entweder vollständig oder um des Auges willen auch nur theilweise doppelt neben einander stehen, z. B. schsch. hh hh. ttsch. ddsch etc.

Das doppelte einfache h konnte füglich nicht anders als durch die Theilung bezeichnet werden, h-h.

Einfache heterogene Buchstaben, welche sich durch die Theilung von zusammengesetzten unterscheiden müssen, sind durch dasselbe bekannte Theilungszeichen unterschieden, z. B. t-sch. t-h. s-ch. ss-ch etc.

Den Sprachton oder Accent der Silben habe ich gröstentheils durch die bekannte Accentuation bemerklich zu machen gesucht.

Und nun hätte ich in dieſem Vorberichte nichts weiter zu ſagen, als daſs die geneigten Leſer erſucht werden, die wenigen Druckfehler, die ſich etwa eingeſchlichen haben möchten, gütigſt zu entſchuldigen und ſelbſt zu verbeſſern.

Ich kann verſichern, daſs ſolche ſelten und ſehr geringfügig ſind, auch blos das Deutſche betreffen, welches ein jeder ſelbſt berichtigen kann. In Zahlen oder fremden Namen und Wörtern iſt nichts fehlerhaftes ſtehen geblieben, auſser was ich hier bemerken will. Nämlich

p. 16. Zeile 25. ſoll das ʿarabiſche Wort نرن heiſsen.
p. 21. Zeile 14. lies El'enzab.
p. 92. Zeile 29. — es.
p. 93. Zeile 7. — Wiſchnuſarman.

Erster Abschnitt.

Begriff, Werth und Ansehen des Schachspiels.

Spiel, wenn es ohne Betrug, Gewinnsucht und heftige Leidenschaft vollbracht wird, ist in sich selbst eine wohl erlaubte Beschäftigung; doch die blosse Unschuld wäre die geringste Empfehlung, wenn es nicht unter gewissen Umständen und in Gesellschaften sogar ein unentbehrliches Mittel, die Zeit zu vertreiben und zugleich unter gehöriger Wahl und Mässigung eine Handlung wäre, wobei die geistigen und körperlichen Kräfte der menschlichen Natur die angenehmste Erholung und Stärkung geniessen, in so fern sich die Spielenden in einem lehrreichen, oder wenigstens auf andere Weise nüzlichen Wetteifer befinden, welcher auf gewisse in dem Wesen des Spiels selbst gegründete Vorzüge abzielet. Unter allen vernünftigen Spielen, deren sich die alte und neue Welt von Anbeginn menschlicher Kultur bis

jezt bedient hat, ſcheint das Schachſpiel in der That das zweckmäſsigſte zu ſeyn, und in allem Betrachte vor jedem andern einen wohlverdienten Vorrang zu behaupten, folglich auch der Aufmerkſamkeit des Filoſofiſchen Geſchicht - und Menſchenforſchers auf einer ganz vorzüglichen Stuffe werth zu ſeyn, weil nicht leicht ein anderes Spiel gefunden wird, was dieſe Aufmerkſamkeit mehr auf ſich zöge, und vollkommner befriedigte. — Daher hat dieſes Spiel ſeit ſeiner Erfindung bei allen verfeinerten Menſchenklaſſen Eingang gefunden, und iſt beſonders in ganz Aſien und Europa zu einem allgemein beliebten Volksſpiele erhoben worden. Es würde die menſchliche Geſellſchaft ſchänden, wenn daſſelbe je durch die ſo ſehr überhandnehmenden Kartenſpiele aus ihr verdrungen werden ſollte. —

Der Abſicht und Veranlaſſung ſeiner erſten Erfindung gemäſs, und vermöge ſeiner Natur und Einrichtung iſt das Schachſpiel ein Kriegsſpiel. Als ein ſolches wird es von allen Schriftſtellern, welche ſeiner Erwähnung thun, oder in eignen Abhandlungen und Werken darüber geſchrieben haben, betrachtet; ſo wird es von allen Völkern, die es ſpielen, benutzet; ſo hat man es hin und wieder ſogar im Groſsen angewendet; ſo gewinnt es noch jezt einen unverkennbaren Werth für die Glieder des Kriegsſtandes insbeſondere. Man er-

laube mir dieses alles etwas weiter auseinander zu setzen und das Gesagte durch Belege zu begründen,

Bei einem so alten und ehrwürdigen Gegenstande ist es der Mühe werth, die vorhandenen Schätze der Litteratur, der Geschichte und des Alterthums, so weit es sich immer mit einer wohlverstandenen Zwekmäſsigkeit der Erzählung entschuldigen läſset, oder die Theilnehmung der Leser es vergönnet, so tief zu eröffnen, als es thunlich ist. Zur Bestätigung also, daſs dieses Spiel von seinen Schriftstellern allezeit als ein Kriegsspiel betrachtet worden ist, dienen sogleich mehrere berühmte Namen der ältern Litteratur, worunter wir nur einige der vornehmsten, unter den weniger bekannten ausheben wollen.

Der Verfasser des Buches Khosri *a*), dessen hieher gehörige Worte vom Schachspiel im

a) Das Buch Khosri ist von dem Rabbi Iudas Levita, einem Iuden des zwölften Iahrhunderts verfasset worden, und enthält ein Religionsgespräch, welches zwischen einem jdischen Lehrer und einem persischen König im achten Iahrhundert vorgefallen sey. Das Original dieses Buchs war urspringlich arabisch. Man kennt inzwischen blos die rabbinische Uebersetzung, welche von einem gewissen Iuden R. Iuda Ben Tybbon stammet, demselben, der auch die Schriften des Euklides und des Maimonides aus dem

Folgenden vollständig beigezogen werden sollen, setzet den Unterschied zwischen diesem Spiel, und einem wirklichen Kriege, indem er dies Spiel selbst als einen Kampfplatz zweier Streitenden betrachtet, davon der eine den andern besieget, blos in der Art und Weise des Sieges, da derselbe hier durch einem Vorsprung der Vernunft und Klugheit, dort hingegen oft durch Zufall des Glücks erworben werde. —

In jenem Räthsel des Ahhmed Bascha *b*), eines türkischen Epigrammatisten,

Arabischen ins Rabbinische übertragen hat. Von diesem in vielen gelehrten Rücksichten merkwürdigen und schäzbaren Buche haben wir unter andern eine Ausgabe zu Venedig 1591. 4. und die Buxtorfische zu Basel 1660 mit lateinischer Uebersetzung und Anmerkungen. Der spanische Jude Aben Dana hat es ins Spanische übersezt.

b) Der Mann war eigentlich der Sohn des Herzogs von Ober-Bosnien Steffen, welchen Ssulthan Bajaset seines Herzogthums beraubte, und er nennte sich daher auch gemeiniglich Hersekh Oghli (Sohn des Herzogs von Bosnien). Nachdem er Renegat geworden war, wurde er als General der türkischen Armee besteller, aber endlich 1397 von den Mamlukhen geschlagen und gefangen genommen. Er war ein guter und allezeit fertiger Dichter. D'Herbelot (Bibliotheque Orientale T. I. 124 der Haager Ausgabe) führt folgende Anekdote an. In einem öffentlichen Badehause hatte nämlich ein junger Mensch, da

welchen Hyde aus einer oxfordischen Handschrift anführet, wird das Schachbret einem Kastell oder vestem Schlosse verglichen, weil es von bewafneter Mannschaft vertheidiget wird. Dieses Schloss sey in Friedenszeiten (wenn nemlich nicht gespielet wird) leer, unbewohnt und öde, weil es dann seine Felder nicht mit den Steinen besetzet hat; im Kriege hingegen (d. h. wenn die Spieler zusammentreten) sey es auf einmal volkreich, so dass also hier der Krieg, der doch sonst alles um und um verheere, ein Weg der Bevölkerung und des Wohlstandes, der Frieden hingegen der Zerstörung und Verödung werde. —

Ludimus effigiem belli simulataque veris
Proelia, buxo acies fictas, et ludicra regna:

er den Dichter als einen bejahrten und dabei eben nicht ansehnlichen Mann von einer Menge wohlgebildeter junger Sklaven bedient sahe, die Keckheit, ihm folgenden Vers entgegen zu werfen:

Wie ist auf einmal doch der Himmel so beschimpft!
Dem Teufel muss das Heer der Engel dienen —

Die Rache des Dichters äusserte sich kaltblütig blos in dem Gegenvers:

Blind war der Himmel, nun ist er auch taub geworden: Denn keine Stumme sind mehr auf Erden seit sich ein jeder erdreustet Verse zu machen. —

beginnt **Hieronymus Vida** c) seine Scachias

> Ut gemini inter se Reges, albusque nigerque
> Pro laude oppositi certent bicoloribus armis
> Dicite fährt er fort.
> Dicite Seriades Nymphae certamina tanta
> Carminibus prorsus vatum illibata priorum.
> u. s. w.

c) Marci Hieronymi Vidae Cremonensis **Albae episcopi** Opera. Antw. 1588. 12. p. 518. **Hieronymus Vida** aus Cremona in Italien, Bischoff von **Alba** im Herzogthum Montferat war einer der gelehrtesten Männer und vortreflichsten Dichter seines Zeitalters † 1566 im 96 Iahr seines Alters. Seine epischen Dichtungen haben viel Verdienst. Sein Lehrgedicht vom Seidenwurm ist über diesen Gegenstand von klassischen Werthe. Durch seine **Christiade** ward er der Vorgänger des grossen Dichters des **Messias**. Aber am merkwürdigsten, besonders für unsern gegenwärtigen Zweck ist sein Gedicht vom Schachspiel, das er **Scachias** oder **Scachiae ludus** betittelt hat. Es hat folgende schöne Fiktion. Die Götter kommen auf die Hochzeit des Okeanus mit der Tellus. Nach Tische bringt jene das Schach in Vorschlag. Merkur und Apollo versuchen es. Nach langen Kampfe sieget Merkur. Das Ganze ist im Geschmack der alten Dichtung meisterhaft ausgeführt und in den Beschreibungen sind die Schilderungen der alten Dichter von den Schlachten sehr gut nachgeahmt. Die neueste italienische Uebersetzung dieser **Scachias** erschien Verona 1753. 8. Die Franzosen haben zwei, beide aber schon aus dem sechzehnten Iahrhundert. Unter

Das Schachspiel ist eine Anweisung zum Kriege drückt sich ferner Ssokeiker von Damaskus *d*), einer der berühmtesten Schriftsteller unter den Arabern, die vom Schachspiel geschrieben haben, aus, denn dieses ganze Spiel ist ein Krieg. Also das Schachspiel ist ein Kriegsspiel. Und daſs es als ein solches von allen Völkern, die es spielen, benutzet wird, lehrt die Erfahrung, und bringt die Sache selbst mit sich, da es keinem Spieler möglich ist, diesen seinen Geist von ihm zu scheiden. Man sagt, daſs der groſse Sieger und Eroberer Mahhmoud der Sohn des Ssubekhtegkin durch dieses Spiel, worinnen er durch eine beständige Uebung ein groſser Meister war, sich zu einem so furchtbaren Feldherrn ganz vornehmlich gebildet habe —

Wenn ich in der Folge zeigen werde, wie man das Schachspiel sogar mit lebendigen Personen zu spielen versucht hat, so wird man mit Vergnügen sehen, daſs dieses Spiel,

uns Deutschen hat 1755 Herr Ramler sich dieses Verdienst erworben; aber nur ersten Gesang, und nur für Freunde. —

d) Dieser Schriftsteller, dessen Buch der Leser in folgenden zweiten Abschnitt verzeichnet finden wird, ist in Europa blos aus dem Auszügen bekannt, die der gelehrte Thomas Hyde, in seinem Werke de ludis Orientalibus gegeben hat.

wie oben erinnert worden ist, selbst im Grossen als ein Kriegsspiel behandelt werden kann, und hin und wieder wirklich so behandelt worden ist. Ueber diesen Punkt können wir also in weiterer Erläuterung des obengesagten gegenwärtig hinweggehen; ausser dass ich doch auch hierbei noch eine besondere Merkwürdigkeit nicht gänzlich übersehen darf. Dass ich von den Wieburgern jezt nichts sage, welche das offne Feld gleichsam zu einem Schachbret machen, oder von den Spaniern und andern Nationen, wenn zuweilen grosse Zimmer in Schachfelder bei ihnen abgetheilet worden sind: so ist dasjenige, was ich meinen Lesern noch hinzuzufügen habe, die Gewohnheit, welche die Spanier wenigstens ehedem gehabt haben sollen, zu Pferde und überhaupt auf Reisen, ohne Bret und Stein, allein aus dem Gedächtniss Schach zu spielen. —

Bei der Betrachtung, dass wir unser Schachspiel, seiner Absicht und Erfindung gemäss, als ein Kriegsspiel zu schätzen haben, ist nur Ein Punkt zu erläutern übrig; dass nemlich diesem Spiele noch jezt ein unverkennbarer Werth für die Glieder des Kriegsstandes insbesondere beizumessen sey.

Der militärische Werth, welchen das Schachspiel auch noch heutzutage behauptet, muss einem jeden Kenner desselben in die Augen leuchten, wenn er beide Theorien, die des

Spiels und die der mechanischen Kriegskunst gegen einander vergleichet. Beide Theorien gründen sich unleugbar auf einerlei Vorstellungen und einerlei Art zu handeln. Das System der mechanischen Kriegskunst enthält die Regeln, nach denen eine Armee so zu führen, so zu stellen und zu ordnen, und so zu regieren ist, dass der Feldherr der vortheilhaften Absicht seines Unternehmens nicht verfehle. Eben so hat auch der Spieler im Schach sein Kriegsheer, seine Truppen vor sich, und er hat in der That dieselben Regeln, dieselben Kunstgriffe und Manieren zu beobachten, um durch diese seine Armee seine Absichten zu erreichen. Sein Spielen ist ein beständiges Führen, Stellen, Ordnen, Regieren und Lenken der Figuren, die ihm statt der Truppen dienen. Er entwirft Plane, wie sie der Feldherr macht, er führt sie aus. Plane werden ihm entgegengesezt, die Seinigen werden dadurch vereitelt; er ändert die Entwürfe, und versucht neue Dispositionen. Alles dieses wie im Felde, nur im Kleinen, aber eben daher desto genauer zu übersehen, desto geschickter zur Uebung aufs Grosse. —

Der Gang des Schachspiels ist Maschienerie, eben wie auch der Gang der heutigen Kriegskunst fast nur maschienenmässig ist, indem der Wille und Befehl des Feldherrn die ganze Masse in Bewegung setzet und aus dieser

bewegenden Grundkraft ſich alle einzelne Bewegungen der Theile des Ganzen herleiten. Der Spieler betrachtet ſich als den Feldherrn, und wird auf dieſe Art die allbewegende Kraft ſeines kleinen Heeres. Die Figuren auf ſeinem Schachfelde müſſen ihm verhältniſsmäſsig eben das ſeyn und werden, was die lebendigen Schaaren im Kriege dem Feldherrn ſind. —

Seit die Kunſt Krieg zu führen ſchon einestheils vor Zeiten durch die vollkommnere Anwendung des ſogenannten griechiſchen Feuers, mehr aber neuerer Zeiten durch die Erfindung des Pulvers und Anwendung andrer damit verwandten chemiſchen Entdeckungen, die körperliche Stärke, worauf vor Alters faſt alles zu rechnen war, immer mehr auſser Wirkſamkeit geſetzet hat, und auf dieſem Wege ſo ungemein zu ihrem Vortheil blos nach den Geſetzen der Mechanik vervollkommnet iſt: ſo darf der Feldherr nur eine vollſtändige Kenntniſs der Thatkraft des Ganzen, eine richtige Einſicht in die Wirkſamkeit aller ſeiner Theile, und Talent beſitzen, nach dieſen Einſichten die Bewegung zu beſtimmen, und die Thätigkeit der Maſchine zu leiten — ſo muſs er weiter nur Gegenwart des Geiſtes haben, fleiſsig eingezogne Nachrichten von dem Zuſtande, der Beſchaffenheit und Lage des Feindes mit Nachdruck und gehöriger Zweckmäſsigkeit zu benutzen; er muſs den Schau-

platz seinen Unternehmungen, das Land worin er krieget, das Feld, worauf er sich mit seinen Truppen befindet, kennen; es muss ihm ein Vorrath kluger und verschlagener Anschläge zu Gebote stehen — Bei diesen Umständen wird mans leicht gewahr, dass das Schachspiel so ganz ein Kriegsspiel nach den Grundsätzen der neuern Taktik und Art Kriege zu führen sey; dagegen mit der alten Kriegskunst wenig oder gar nicht übereinkomme — Lassen sie nns die Anwendung auf das Schachspiel machen.

Körperliche Stärke, persönliche Tapferkeit — Dinge, welche in der neuern Kriegskunst im Allgemeinen nichts mehr entscheiden können, sind auf dem Schachbret nicht durch die mindeste Anspielung beabsichtet, wenigstens nicht als Hauptsache dargestellt. Alles kömmt hier auf den Spieler an, als den Feldherrn, welcher das Ganze allein durch sein Geistes - Talent, wie eine jede andre Maschine in Bewegung setzet. — Wie der Feldherr muss auch der Spieler auf der einen Seite die Kraft kennen, die in seinem Ganzen, in der Anzahl und Stellung seiner Figuren zusammengenommen lieget, auf der andern aber vorzüglich die besondre Wirksamkeit der einzelnen Theile seines Ganzen, d. i. die besondern Gänge und Fähigkeiten oder Verhältnisse jeder einzelnen Figur des Spiels — Mit dieser, ihm allezeit gegen-

wärtigen Kenntniſs ausgerüſtet beſtimmt er die Bewegungen, woraus die möglichſt beſten Vortheile für ihn entſpringen — Alles hängt hierbei, wie bei den Handlungen des Befehlshabers einer Armee, von dem Verſtand des Spielers ab, die Thätigkeit der Maſchine zu leiten — Der Feldherr ziehet fleiſsig Nachrichten von dem Zuſtand, der Beſchaffenheit und Lage des Feindes ein, und benutzet ſie hernach ſo gut er kann, zu ſeinem Zwecke: der Spieler im Schach darf ebenfalls keinen Augenblick die Poſition ſeines Gegners aus dem Geſicht verlieren; ja er beobachtet ſogar Augen und Mienen ſeines Gegners im Stillen, um deſſen geheime Abſichten in voraus zu erforſchen, und ſolche, wo möglich, in ihrem erſten Entſtehen zu vereiteln und zu unterdrücken. — Der Spieler, gleich dem Befehlshaber der Heerſchaaren, kennt genau ſein Feld, weiſs pünktlich, was ſich auf demſelben den Regeln dieſes Spiels zu Folge unternehmen läſſet, und es dienet ihm ein gleicher Vorrath liſtiger und kluger Anſchläge zur ſteten Unterſtützung. —

Es iſt nicht abzuleugnen, daſs die einzelnen Truppen eines Kriegsheeres auf eine vielfältigere und zuſammengeſetztere Weiſe wirken, auch in allen ihren Benennungen, Beſtimmungen und Uebungen von den Schachfiguren noch ſehr verſchieden ſind; und dieſes nothwendig ſo ſeyn muſs, weil dieſes

Kriegsſpiel nicht in unſern Tagen erſt erfunden iſt: allein die Sache worauf es ankömmt; iſt auch eigentlich nur eine Aehnlichkeit der Art zu handeln im Weſentlichen.

In dieſer Hinſicht wird man nie in Abrede ſeyn können, daſs der Gebrauch der Schachfiguren mit dem Dienſt im Felde übereinſtimmt. Haben nicht auch die Figuren im Schachfelde ihre verſchiedene Richtungen, Gänge und Züge? nicht auch ihre verſchiedene aus der Kriegskunſt entlehnte Namen? nicht auch ihre kriegeriſchen Beſtimmungen? Doch die Folge wird es deutlich darſtellen, daſs wirklich mehr Uebereinſtimmung in allen dieſen Punkten, mit dem Gebrauch der Truppen in der neuern Kriegskunſt ſtatt finde, als man vielleicht erwarten ſollte — Wenn alſo auch, ohngeachtet die Schachfiguren wirklich nicht etwa einzelne Soldaten, ſondern ganze Truppen, Regimenter etc. vorſtellen, nicht alle und jede jetzt gewöhnliche Truppenarten mit ihren ſo verſchiedentlichen Entwickelungen auf den Schachbrete in Kopie verwirklichet werden können, ſo iſt es ſchon zureichend, daſs bei beiden dem Schachſpiele und dem wirklichen Kriege die Theorie des Verfahrens im Weſentlichen dieſelbe iſt. — Was man im Groſsen zur Ausführung braucht, iſt nicht allezeit im Kleinen anwendbar, noch nöthig.

Scheinbarer dürfte ein andrer Einwurf gegen die bisher vorgetragene Vorstellung seyn, der nemlich, dafs der Spieler auf seinem Brete eine bestimmte Anzahl von Figureu, und zwar auf beiden Seiten eine gleiche Anzahl unter gleichen Bestimmungen vor sich habe; da doch im Kriege dies nicht allemal so angetroffen werde, vielmehr fast allezeit eine Ungleichheit statt finde, und oftmals selbst die Bestimmungeu der einzelnen Bestandtheile des Ganzen nicht so ganz dieselben seyen. — Allein auch dieser Einwurf verschwindet, so bald man nur etwas in den Geist und Gang des Spiels eingeweihet ist. Es sind ja nicht leicht von beiden Seiten gleich viel Figuren in Thätigkeit, viel weniger gerade dieselben auf beiden Enden, am wenigsten aber in ein und eben derselben Lage und Richtung — Und gewinnt der Spieler seine Parthie durch die Menge der Figuren, oder durch die angenommene Lage und Richtung derselben, die sich durch die Güte des Plans bestimmt? — Oder ist es nicht eben so im Felde? da kommen ja nicht alle Truppen zur Handlung. Mehrentheils entscheidet sich vielmehr der Sieg des einen Theils über den andern, durch einen meisterhaften Gebrauch weniger Truppen.

Es liefsen sich, wenn es nöthig wäre, die bisher angestellten Betrachtungen, die dahin abzwecken sollten, um zu zeigen, oder doch

wenigstens durch einige Winke anzudeuten, wie das Schachspiel, als eine Schule des künftigen Feldherrn und jedes Anführers im Kriege, zur Entwickelung kriegerischer Ideen und kriegerischen Scharfsinns die beste Gelegenheit und Uebung an die Hand gebe, viel weiter auseinander führen. Vielleicht wird alle weitere Ausführung dieses Gegenstandes durch die Bemerkung überflüssig, dass der grosse Friedrich ihn selbst entschieden hat. Seiner ausdrücklichen Bemerkung nach werden die evolutions militaires dem Verstande durch nichts so anschauend dargestellet, als durch das Schachspiel. Die Puppen, sagt er, werden Soldaten, welche sich nach unsern Willen in thätige Bewegung setzen, und die nach taktischen Regeln entworfene Stellung derselben bei ihren Operationen, gleichen den Schlachtordnungen unserer Armeen.

Dass der Spieler des Schachspiels sich vermöge der Aehnlichkeit des Verfahrens auf eine ganz kriegerische Art beschäftiget findet, und dieses schöne Kriegsspiel also dem jungen Krieger als die beste Uebung zu empfehlen ist, das wäre bei allen dem ein viel zu beschränkter Gesichtspunkt, aus welchen man dasselbe in Rücksicht seines Werthes und Nutzens darzustellen hat. Es sind im Allgemeinen noch viel ausgebreitetere Ansichten, welche dieses Spiel zugleich allen denen empfehlbar machen, die

von dem Stande der Krieger noch ſo weit entfernt ſind — Uebung der Verſtandeskräfte, inſonderheit des Scharfſinns und der Gegenwart des Geiſtes, Erweckung einer edlen Entſchloſſenheit, Dreiſtigkeit und Beherztheit, Stärkung des Gemüths zu kaltblütiger und bedächtlicher Faſſung in Gefahren und beim Wechſel der Umſtände des Lebens, Erheiterung der Seele nach ernſtern Beſchäftigungen und ſelbſt Erholung der durch die Arbeit geminderten körperlichen Kräfte, um hernach zur Wiederholung der Geſchäfte deſto munterer und geſchickter zu ſeyn — vor allen Dingen aber endlich die vortreffliche Eigenſchaft dieſes Spiels, daſs es ſo ganz und gar dem Glücksfall nicht unterworfen iſt. — Ssokeiker faſſet alles dieſes in einer Stelle ſeines Buchs in wenig Worten zuſammen. „Ich begreife nicht, ſagt er, wie jemand ein ſchöneres Spiel wählen könnte als das Schachſpiel, da daſſelbe in Betrachtung ſeines Nutzens einen ſo mächtigen Vorſprung vor den Nerdſpiel *e*) hat. Man gewinnt da-

e) Nerdſpiel نرد iſt das Bretſpiel. Thomas Hyde hat von dieſem und den übrigen bei den Morgenläudern vorzüglich im Gebrauch ſeyenden Spielen eine eigne gelehrte Abhandlung geſchrieben, welche ſich in ſeinem Werke de Ludibus Orientalium befindet.

dadurch, bei einem angenehmen Streit der Verstandeskräfte, Scharfsinn und Uebung im Nachdenken; der furchtsame und beherzte Mensch wird gestärkt, ermuntert und standhaft; es leitet zur richtigen Erkenntniss des Kriegswesens; es zeiget den Weg, wie einer mittelst mannichfaltiger Anschläge und vester Grundsätze denen im Leben vorfallenden Geschäften vorzustehen habe. Es ist zugleich ein Spiel, das alle Glaubige spielen dürfen, ein Spiel, worauf von jeher und mit Recht alle grosse Fürsten und Könige ihre ganze Sorgfalt gerichtet haben.„ —

Παιδια του πονου ἡδυσμα, sagt Plutarch, „Spiel ist die Würze (der Honig das Salz) der Arbeit.„ Kein Spiel trifft der Ausspruch des Weisen wol mehr, als eben unser Schachspiel, und wenn er es gekannt hätte, würde er es ganz zuverlässig zur Bestätigung seines Satzes namentlich angepriesen haben. Denn alle übrige Spiele, die wir kennen, sind gemeiniglich nur Glücksspiele, bei denen man die vornehmste Absicht im Gewinn zu erreichen suchet. Ganz anders ist es mit unsern Schachspiel. Es ist dem Glücksfall in mindesten nicht unterworfen, da alles vom Verstande des Spielers und seiner eignen Willkühr abhänget, und er seine Parthie nicht anders als durch Nachlässigkeit, mindere Aufmerksamkeit oder die Ueberlegen-

heit ſeines Gegners an Talenten und guter Ausführung der gefaſsten Plane zu verlieren im Stande iſt. — Hier ſei es mir erlaubt die oben angedeutete Stelle des alten Buches Khosri zu geben.

„Es iſt der Fall nicht möglich, daſs im Schachſpiele, welches die Araber ſchathrandſch zu nennen pflegen, der Schwächere den Stärkern überwinde, weil bei dieſem Spiele Wechſel des Glücks und Unglücks ſchlechterdings nicht Statt findet, wie es etwa im Kriege zweier Könige gegeneinander wohl der Fall ſeyn kann. Denn die Triebadern des Schachſpielkrieges liegen offen am Tage, und man weiſs einmal, daſs hier blos der verſtändige Mann durch ſeine mit Klugheit vollbrachten Züge ſieget, und im geringſten keine Urſache von auſſen zu fürchten hat.„ —

Bei ſo groſsen Vorzügen ſeines Werthes fordert das Schachſpiel eine nicht geringe Aufmerkſamkeit aller derer, die es gut ſpielen wollen. Dieſes Streben dürfte aber von Rechtswegen nie in heftige Leidenſchaft des Unwillens oder des Zorns ausbrechen, wie es bei einigen Spielern zu geſchehen pfleget. Daher auch die Spanier im Sprichwort zu ſagen pflegen, dieſes Spiel ſey para deflegmar un hombre (einem das Flegma zu nehmen) — Aber unermüdete Uebung in dieſem Spiel erreichet zulezt unfehlbar den

obberührten Zweck, das Gemüth zu kaltblütiger und bedächtlicher Fassung zu gewöhnen, und so den wirklichen grossen Spieler zu bilden, dessen dieser schöne Zeitvertreib werth ist.

Weil das Schachspiel sich so vortheilhaft vor allen übrigen Spielen hervorzeichnet und des mancherlei Nachtheils auf keine Art fähig ist, den andre Spiele sehr oft nach sich ziehen: so hat es von jeher bis auf den heutigen Tag sich in einem Ansehn und in einer allgemeinen Würdigung und Schätzung erhalten, welche man gewiss von keinem andern Theile rühmen kann.

Wenn nach den Zeugnissen des du Cange in seine Glossario unser Spiel den Mönchen des Mittelalters verschiedentlich hart untersagt war, so geschahe dieses aus keinem deutlich erkannten Grunde, aus blosser Vermischung dieses Spiels mit andern, mit einem Worte, weil die Obern das schöne Spiel nicht kannten, als dem Namen nach. Wenn Johann Hufs, jener berühmte Zeuge der christlichen Wahrheit, den Zeitverlust über diesem Spiel, und die dabei ihm unvermeidlich gewordene Gefahr in aufbrausende Hitze zu gerathen, im Gefängniss beweinet, so entschuldige man dieses mit der hypochondrischen Schwehrmuth des Unglücklichen. — Wenn

Iakob I. König von England, seinen Sohn Karl den I. ernstlich vom Schachspiel abzuhalten suchte, es aber gleichwohl selbst mit Leidenschaft zu üben pflegte, so war dies unbedingte Vatergrille. Dafs es Louis IX. Konig von Frankreich gar durch ein eigenes Edikt untersagte, das war mifsverstandne Politik. —

Was sind diese wenigen Beispiele einer scheinbaren Verachtung des Schachspiels, gegen die Menge derer, welche wir für sein unbeschreibliches Ansehen bei allen Völkern der Erde, die es kennen lernten, aufzustellen im Stande sind? Die Morgenländischen (Muhhamedanischen) Rechtsgelehrten haben das Schachspiel allezeit als dasjenige betrachtet, was nach ihrem Gesetze ohne Einschränkung erlaubt sey; dahingegen alle übrige Spiele (so sehr man auch hierinne im gemeinen Leben wieder das Gesetz zu sündigen kein sonderliches Bedenken trägt), meist unbedingt verboten sind. Die einzige Erinnerung, welche von der strengen Parthie gemacht worden ist, betrifft die Figuren oder Steine, dafs ein Rechtgläubiger sich keiner Bilder oder eigentlicher Figuren, sondern blofser kleiner Blöcke und ungeformter Stücke bedienen solle. — *f*)

f) *O gewifs, ihr Glaubigen* heifst es in dem Kapitel des Kur'ans von Muhhammed, welches *der Tisch* betittelt ist, *der Wein, das Glücksspiel, die Bilder und die Pfeilverkündigungen* (die Pfeile, durch deren Gebrauch zukünftige Dinge entdecket wer-

Wie ſehr das Schachſpiel bei allen orientaliſchen Völkern, beſonders aber den Perſern, Arabern, Türken, Mungalen, Tatarn, Indern, Sineſern — zu allen Zeiten, ſeit ſeiner erſten

den ſollen) *ſind Greuel, Werke des Satans, Verabſcheuet ſie und es wird euch wohl gehen.* Das iſt die Stelle auf welche ſich das Verbot der Spiele im muhhammedaniſchen Geſetze gründet. Muhhammed, wie ihn auch ſeine Ausleger gar wohl verſtanden haben, verbietet blos die *Glücksſpiele* (*Elmeiſir* الميسر) worunter zugleich alle Spiele gehören, wobei es auf ein Verſprechen, eine Verpfändung, ein Gelübde etc. ankömmt, und die *Bilder* (*El'enzâl*) das iſt alle bildliche leicht zu abergläubiſchen oder abgöttiſchen Ideen verführende Figuren. Ob man die Figuren des Schachſpiels und ähnliche ſo ganz füglich hieher gerechnet hat? darüber ſcheinen ſelbſt die vornehmſten Ausleger des muhhammedaniſchen Rechts nicht vollkommen einſtimmig zu denken, indem mehrere derſelben unter jenen *Bildern* nicht dergleichen Spielfiguren, ſondern aufgeſtellte Bildſäulen, und gemahlte Menſchen oder Thiergeſtalten, beſonders, wenn ſie der Verehrung wegen da ſind, verſtehen wollen — Daſs die Glaubigen Unrecht thun, wenn ſie in Eifer über dieſes Spiel das Gebet und den Gottesdienſt vergeſſen, iſt eine Erinnerung der Ausleger, die den Gebrauch des Spiels ſelbſt nicht einſchränkt, da auf ſolche Art jede gute Sache gemiſsbraucht werden mag. Darüber erklärt ſich auch *Ssokeiker* umſtändlicher, welchen *Hyde* anführt. Die *Perſer* und überhaupt alle Muhhammedaner von

Erfindung bis anjezt, gebräuchlich und beliebt gewesen ist, das bezeugen eine Menge älterer und neuerer Schriftsteller, und fast alle Reisebeschreibungen in jene Länder. Einzelne Vorführungen der Zeugnisse dürften zweckwidrig seyn, da solches an sich durch die Folge zur Gnüge erhellen wird. —

Aus dem Orient, und zwar zunächst, wie es scheint, aus der Türkei, ist das Schachspiel nach Europa gekommen, und ist von allen europäischen Nationen jederzeit eben so eifrig betrieben worden, als im Morgenlande selbst. Die Gothen und die Schweden sollen vor alters im Gebrauch gehabt haben, diejenigen, welche um ihre Töchter angehalten, vorher in Belang ihrer Geschicklichkeit im Schachspiel auf die Probe zu stellen, um hieraus ihren Verstand und ihren Gemüthscharakter zu erforschen. Die Russen haben es immer mit grosser Fertigkeit gespielet. In Dännemark, Schweden, Norwegen, Deutschland, Spanien, Frankreich, England und allen übrigen Ländern Europens war und ist

der Sekte der Schiiten sind in Rücksicht der Spiele nicht so gewissenhaft als die Türken und Araber, wiewohl auch die leztern, nach Herrn Niebuhrs Meinung, sich zum Schachspiel nicht sowohl des Verbots wegen keiner bildlichen Steine bedienen, als vielmehr weil es ihnen an geschickten Künstlern fehlet, die solche arbeiten. S. Reise nach Arab. I. p. 171.

es ein allgemeines Spiel, dem es nie an Verehrern und Bewunderern gefehlet hat. Die Italiener haben sogar die Fortsetzung eines angefangenen wichtigen Schachs zuweilen bei ihrem Tode testamentlich an die Hinterlassenen übergeben, als z. B. der Vater dem Sohne, der sterbende Sohn dem noch lebenden Vater. Die Engländer sind noch jezt die interessantesten Schachspieler, da sie das Spiel zugleich durch angenehme Bemerkungen und Gespräche über den oder jenen Zug unterhaltender zu machen pflegen. Doch behauptet Hyde, dass die ältern Engländer diesem Spiele noch weit ergebner gewesen seyn, als seine Landsleute, zu seiner Zeit. Ietzt würde er dieses vielleicht nur mit mehrerer Einschränkung sagen können. — Der Eifer der Engländer für dieses Spiel muss inzwischen vor alters ganz vorzüglich gewesen seyn, welches sich daraus schliessen lässet, dass der königliche Fiskus vom Schachspiel benannt ist, und dass viele alte englische Familien ihre Wapen und Insignien von eben diesem Spiele entlehnet haben. Die englischen Seeoffiziere finden bei ihren langen Seereisen die unterhaltendste Beschäftigung darinne, Schach zu spielen, und in den grossen Städten des Reichs wird kein Kaffeehaus angetroffen, wo der Wirth nicht wenigstens Ein, mehrentheils schön ausgearbeitetes Schachspiel, für seine Gäste bereit hält.

Auch hat man bemerkt, dafs es faft in keinem Lande mehrere und geübtere Schachfpielerinnen gebe, als in England. Nicht weniger erklärte Freunde des Schachfpiels find feit den älteften Zeiten her die Schotten und Irrländer, fo dafs befonders bei den leztern zuweilen ganze Erbfchaften von der glücklichen Ausführung eines Schachfpiels abhängen. Bei diefen Irrländern war das Schach, wen wir ihren Chroniken Glauben geben, zur Zeit ihres Königs Cahir - more (gegen Iahr nach Chriftus 177) bereits in Uebung, und der genannte König foll feinem Nachfolger eine grofse Anzahl Schachfpiele hinterlaffen, die Nation felbft auch einen General - Auffeher über die Spiele, als eine eigne Staatsperfon unterhalten haben — In Frankreich ift diefes Spiel bei der neuen Staatsumänderung als ein vornehmlicher Gegenftand nöthiger Berichtigungen in Betrachtung gekommen, wie wir zu feiner Zeit mit mehrern erörtern wollen. In Deutfchland ift das Schachfpiel ohngefähr erft um die Mitte des fechzehnten Iahrhunderts in gröfsere Aufnahme gekommen. Vorher herrfchte noch zu fehr der allgemeine Hang der Nation zu raufchenden Vergnügungen, worunter befonders Tanz, Mufik, Fechten, und Kartenfpiele hervorftachen. Daher auch die Gefchichte des Ritterwefens die Beifpiele vom Gebrauch des Schachfpiels aus der

Mitte des französischen, englischen und übrigen Ritterkostumes hernehmen muss. — Nun ist seit Anfang des achtzehnten Iahrhunderts dieses schöne Spiel desto allgemeiner und besonders in den Handelsstädten eingeführt. Die Europäer haben endlich das Schachspiel auch in Amerika und auf den amerikanischen Inseln vorgefunden. Ob also vielleicht die dortigen Einwohner dasselbe unmittelbar aus einem Verkehr mit dem Orient erhalten haben?

Merkwürdig ist das Ansehn des Schachspiels bei einzelnen Familien. Der englischen alten Häuser, die ihre Wapeninsignien vom Schachspiel führen, ist weiter oben schon Erwähnung geschehen. In Irrland, wie Hyde bezeuget, sind hohe Häuser anzutreffen, welche ganze Landgüter und Gebiete allein unter der Sanktion besitzen, dass jährlich eins das andre dieser Häuser auf dem Schachbrete besiege, wobei das Siegende jedesmal sich im Besitz behaupten solle. Die Sache wird mit solchem Ernst betrieben, dass zur Bewährung, Entscheidung und Handhabung des Rechts jedesmal ein öffentlicher Notarius beordert wird, der das Protokoll dabei zu führen hat. Die Erben der Besitzer haben es aber wiesslich so eingeleitet, dass dieses Spiel unter des Notarius Aufsicht alle Iahre einmal vorgenommen wird, und jedesmal nur ein Zug geschiehet, mit Versparung des Gegenzugs aufs andre

Iahr, da dann natürlich ein und daſſelbe Spiel wohl 100 Iahre zu dauren fähig iſt. —

Faſt noch merkwürdiger iſt es, daſs einzelne ganze Ortſchaften ihre ewige Stärke im Schachſpiel ſuchen, und ſolches daſelbſt gleichſam erblich geworden iſt. Es giebt auch in Deutſchland nicht nur ganze Familien, welche das Schachbret, oder einzelne Steine deſſelben auf ihren Wapen und Siegeln führen, ſondern auch einige Oerter, wo dieſe Dinge in den Stadtwapen anzutreffen ſind. Dahin gehöret, nach Matthäus Dreſſers Berichte *g)* die Stadt Rochlitz, welche den Roch im Schilde führt, und ehemals verpflichtet geweſen ſeyn ſoll, ihrem Biſchoffe bei ſeiner Inveſtitur ein ganz aus Silberverfertigtes vollſtändiges Schachſpiel zu verehren. Ein andres ſolcher Art iſt Schachſtädt, ein Flecken, welches von einem Herzoge von Braunſchweig und Lüneburg, ſeinem Landesherrn, beſondre Freiheiten unter dem Geding erhalten, daſs jeder Hausvater daſelbſt gehalten ſey, ein Schachſpiel in ſeinem Hauſe zu haben, und jeden Fremden zum Spiele aufzufordern. So ſind auch die Bauern des Dorfes Ströp-

g) Er ſchrieb eine ſächſiſche Chronik. 1596. Fol. eine *Iſagoge Hiſtorica* u. a m. Ich habe nichts davon bei der Hand, und kann die Stelle alſo nicht genauer angeben. Die Sache ſelbſt iſt wohl auſser Zweifel.

cke, in Halberstädischen, im Schachspiel sehr erfahren. Dieses sind die vornehmsten derjenigen Oerter, welche man verstehen muss, wenn die Schriftsteller über das Schachspiel, von gewissen im Wendischen und unter preussischbrandenburgischer Oberherrschaft liegenden Dorfschaften reden, deren Bauern so gewandt in diesem Spiele seyen, dass sie auch mit den geübtesten Schachspielern, die bei ihnen durchreisen, sich in Parthien einlassen, auch wohl merkliche Summen aufs Spiel setzen, wobei sie aber sich vorbehalten, dass jederzeit dem spielenden Bauer ein andrer seiner Nachbaren und Landsleute zur Seite stehn, und falls dieser ihn in einem schädlichen Zug begriffen bemerkt, dass bekannte Nachbar mit Rath zurufe. — Einige Städte in Spanien hatten es wenigstens vormals auch im Gebrauch, sich des Schachspiels mit besondern Ernste zu befleissigen und einander zu einem Kampfe darinne aufzufordern.

Kaufleute, welche das Schachspiel um gewisse Summen zu spielen pflegen, haben es oft von Messe zu Messe fortgesezt; und haben solche reisende dänische, schwedische, deutsche, türkische und russische Handelsleute zuweilen auf diese Art Jahre lang an einer Parthie gespielt, indem sie jedesmal nach geendigter Messe die Lage des Spiels von einem Notarius urkundlich und unter Insiegel auffetzen und ver-

wahren laſſen, damit das Spiel auf die nächſte Meſſe ohne weitern Anſtoſs fortgeſezt und ſo nach und nach beendiget werden konnte. Man will auch Beiſpiele haben, daſs andre, beſonders Venetianer und Kroatier, wegen zu weiter Entfernung von einander, eine angefangne Parthie durch Briefe zu Ende gebracht haben — ein ſehr beſchwerlich und langwieriges Spiel! denn ſo mancher Zug, ſo mancher Brief. — Es verſteht ſich von ſelbſt, daſs bei dieſer Art, Schach durch Briefe zu ſpielen, die Felder des Schachbrets mit Nummern bezeichnet ſind.

Von den Isländern meldet Purchas in ſeinen Reiſen, daſs ſie aus Eiſer für dieſes Spiel, ſogar in der Nacht in dem Bette Schach zu ſpielen pflegten, wobei ſie ſich von ihren Bedienten das Licht halten lieſsen.

Endlich haben auch Blinde ſogar, oder Sehende entweder mit verbundenen Augen, oder hinter dem Rücken, oder im Verborgenen Schach zu ſpielen verſtanden, welches unter die ſeltnen Kunſtſtücke gehöret und zugleich beweiſet, mit welchem Ernſt, mit welchem Fleiſs und mit welcher Kunſtfertigkeit man zu allen Zeiten auf dieſes vortreffliche Spiel ſeine Aufmerkſamkeit gerichtet habe. Der durchlauchtige Schriftſteller vom Schach, Guſtavus Selenus, erzählet, daſs ums Iahr Chr. 1400 ein gewiſſer Mangiolin aus Florenz gelebet

habe, der es in dieſem Spiel ſo weit gebracht, daſs er aus dem Gedächtniſs, ohne im geringſten auf das Spiel ſelbſt zu ſehen, gegen jeden Schachſpieler Parthie mit den beſten Erfolge unternommen habe. Er habe ſich dabei einer Mittelsperſon bedient, welche die von ihm befohlnen Züge und Gegenzüge blos mechaniſch haben thun müſſen. Derſelbe Schriftſteller, führt auch ein andres ähnliches Beiſpiel aus Giovanni de Villa an, wie ein gewiſſer Türke, ein groſser Meiſter im Schach, zu Einer Zeit auf drei Schachbreten zugleich geſpielet, und zwar mit den gröſten Schachſpielern zu Florenz, ſo daſs er mit zween davon aus dem Kopfe, wie man zu reden pfleget, mit dem Dritten aber auf ordentliche Weiſe vorm Tiſche geſpielet, jener beiden ihr Spiel gewonnen, dieſes leztere aber verlohren habe *h*).

Der oben ſchon angeführte Ssokeiker *i*) erzählt auf Ausſage des Elſchâfe'i

h) Die Stelle lautet: *In questi tiempi (nel anno di Cristo 1266) venne in Firenze un Saracino, che avea nome* Buzecca, *grandiſſimo maëſtro di giuocare a Scacchi, e in ſu'l palagio del Popolo, dinanzi al Conte Guido Novello, giuocò ad un' ora tre Scacchieri, co' migliori Maëſtri di Scacchi di Firenzi, giuocando con due à mente, e coll' terzo à veduta: e i due giuochi vinſe, e'l terzo fece tavola; la qual coſa fu tenuta gran maraviglia.*

i) Er war wie *Hyde* bemerkt Redner an der Hauptmoſchee zu *Hhaleb* (Aleppo in Syrien).

dafs ein gewiffer Ssa'îd bin Dfchobeir Schach gewöhnlich hinter feinem Rücken zu fpielen pflegte, welches um fo gewiffer fei, da auch der glaubwürdige Elbeihakî daffelbe von Elhhâkim, von El'azem, von Elrabî'a beftätige. Anderwärts fügt er hierzu zu fernerer Beftätigung folgendes. „Es gedenket, fagt er, der Scheich Abû Ifshhâk in Elmohaddab in dem Buche der Zeugniffe (Kitâb elschehâdât) dafs Ssa'îd bin Dfchobeir fein Schach rückwärts gefpielet habe. Auch erzählt Elzalâhh elzafedî in feinem Kommentar über des Thoghrâi Lamifches Gedicht, dafs er in Egypten einen blinden Soldaten Namens Alâ eddîn gekannt, welcher ohngeachtet feiner Blindheit dennoch mit vielen grofsen und reichen Leuten fpielte, fie fchlug und mât machte. Mir hat an diefem Manne befonders gefallen dafs er beftändig, indem er fo vor dem Schachbrete fafs, mit allerhand Gefpräche und Erzählungen unterhielt, bald Verfe deklamirte, bald Anekdoten und kleine fonderbare Gefchichtchen zum Beften gab, auch fich wohl nebenher in unfre Gefchäfte mifchte, zuweilen vom Spiele abgieng, natürliche Bedürfniffe zu befriedigen, denn wieder kam, und bei allen dem in feinem Thun ganz ungeftört und gegenwärtig blieb. fo wunderbar diefes zu feyn fcheinet,

so können es zu Kâhira k) alle Schachspieler bezeugen." Es dörfte nicht unangenehm seyn, die übrigen von Ssokeiker angeführten Beispiele und Bestätigungen von solchen Spielern, auch noch mitzunehmen.

„Elzafedî, in obgedachten Buche, meldet noch folgendes: Ein andermal, spricht er, sehe ich zu Damasck l) im Jahr der Flucht 731. (Chr. 1330.) einen gewissen Nisâm den Perser m) welcher im Beisiz des Doktor Schemseddîn Schach spielte, ohne darauf zu sehen. Das erstemal hatte ich diesen Mann spielen gesehen mit den Stadtfysikus, dem Schaich Amîn eddîn Ssoleimân. Er spielte rückwärts und gewann richtig sein Spiel. Wir hatten nicht einmal eher bemerkt, dass er spielte, als bis er ein Schâhmât mit dem Elefanten ankündigte; ja wir hatten bevor er sich mit dem Ausruf Mât gegen uns zukehrte, ihn selbst nicht einmal gesehen. Er soll, wie man uns erzählet hat, oftmals abwesend über zwei Schachbrete zugleich befohlen haben. Es hat mir dieses auch unser Elmulla Bedreddîn Hhassan Bin 'Alî elghâsî erzählet, dass er selbst ihn auf zwei Schachbreten hinterm Rücken und zugleich auf einem dritten

k) Cairo in Egypten.
l) Damascus in Syrien.
m) نظام العجمي.

vorwärts und mit sehenden Augen spielen und auf allen dreien das Spiel gewinnen gesehen habe. Die Wahrheit dessen mag der Erzähler verbürgen. Schemseddîn rief diesen Spieler vors Bret, daſs er seine und des Gegners Steine setzen sollte, wie sie zuletzt gegen einander gestanden hatten, und er stellte sie richtig als ob er mit Augen gesehen hätte. — Zu den Zeiten der Regierung Ssoleimans reisete ein gewisser blinder Mann aus Nedsched gebürtig *) in Gesellschaft einiger vornehmen Leute nach Constantinopel. Es war so seine Art, immer sich zu den Groſsen im Staate und Vornehmen zu gesellen, und mit ihnen Schach zu versuchen. Einstmals nun spielte er mit dem höchstselig verstorbenen Groſsvisir Ibrahim Bascha. In während sie über den Spiel begriffen waren, trat, ohne daſs ers wuſste, der Groſsherr Ssoleiman ins Zimmer, und zwar ganz unerwartet. Der Groſsherr winkte gleich beim Eintritt, daſs man ruhig sizzen bleiben und sich über dem Spiel durch seine Ankunft weiter nicht stören lassen sollte. Der Blinde ward die hohe Gegenwart erst inne, da der Scherz und

das

*) Nedsched ist die Landschaft Arabiens, welche Jemen von Tehâma und das arabische oder babylonische 'Irâk von Syrien scheidet. S. Altes- und Neues- Vorder- und Mittel - Asien, B. I. (Leipz. 1795.) S. 331. *Büschings* Erdbeschreibung von Asien, S. 564.

das Gelächter zu sehr überhand nahm; welches denn Gelegenheit zur Verwunderung gab. Hernach nahmen ihm Sr. Majestät stillschweiges den Springer weg. Sobald aber der Blinde einen neuen Zug thun wollte, wusste er, dass ihm der Springer fehle. Hätte mir sagte er, irgend ein Unterthan den Springer geraubet, so wollte ich ihn ungesäumt bei den zeitigen Chalifen verklagen, da es aber der Chalif selbst gethan hat, was kann ich machen, als Geduld tragen und mich zufrieden stellen, wenn ich denn überwunden bin. — Der Ssulthan und die Umstehenden erstaunten und meinten, er müsse dennoch etwas sehen können. Sr. Majestät befahlen dahero, dass ihm die Augen fest verbunden würden, ihr Erstaunen war aber desto grösser, als er demohngeachtet so gleich wusste, was man ihm entwendet hatte. Sr. Majestät bestimmten ihm, zum Zeichen ihres Wohlgefallens, täglich 20 Dirhem *o*) von 'osmannischen Schlag, welche er aus der Zolleinnahme der Stadt Kâhira ausgezahlt erhielt. *p*) Ich habe diesen Mann im

o) *Dirhem* oder *Drachma* ist eine arabische Silber-Münze. Man sehe Abdallatifs Denkw. von Egypten. (Halle in Verlag des Weisenh. 1790.) S. 85. *Tychsen Introductio in rem numariam Muhammedanorum*, *Rostock* 1794. *p*. 8.

p) Hier hört dasjenige auf, was *Elzafedi* erzählt, und *Ssokeiker* selbst fährt weiter fort. Aus den fol-

Jahr 964. oder 965. (Chr. 1556. 1557.) zu Damafchk gefehen, wo er als ein fehr angenehmer luftiger und fcherzhafter Gefellfchafter beliebt war. Er konnte den Kur'an auswendig und wufste gute Gedichte zu deklamiren. Ich meine auch, dafs er noch izt zu 'Kâhira am Leben ift. Gott weifs es am beften. Ein ähnliches Beifpiel habe ich im Jahr 970. (Chr. 1562. in der Gegend von Tripolis in Syrien *q*) gefehen. Dahin kam ein Grieche Namens Juffuf Tfchelebi, glaublich ein Sohn des Proviant-Meifters zu Konftantinopel. Er war weit umher gereift in Indien, Perfien und Jemen, *r*) und hatte viele Reiche gefehen. Das Schachfpiel, welches er bei fich führte, hatte fehr grofse Steine. Wenn er diefe aus dem Beutel, worin fie aufbehalten waren, herausgenommen, und gefliffentlich unter einander gemifcht hatte, liefs er fich die Augen verbinden, dafs er die beiden Schlachtordnungen des Schachbretes blos durchs Betaften unterfcheiden konnte. Hierauf ftellt er die Figuren, jede auf ihr gehöriges Feld und verfehlte dabei

genden Jahrzahlen erhellt, dafs Ssokeiker in der zweiten Hälfte des 16ten Jahrhund. gelebet hat.

q) *Tharablys.* S. *Büfching's* Afien (Erdbefchreib. Th. V. Abth. 1.) S. 323. f. *Wahl's* Vorder- und Mittel-Afien, B. I. S. 312.

r) Das glückfelige 'Arabien. S. *Büfching* l. c. S. 641. ff. Meine Gefchichte Vorder- und Mittel-Afiens, B. I. S. 337. ff.

ſo wenig etwas als ein Sehender. — Sodann ging er mit den Vornehmſten, die zugegen waren, ein Spiel an; betaſtete ſeine und ſeines Gegners Steine, und ergriff ohne Irthum den Stein, mit welchem er ziehen wollte. Er hub ihn ſo geſchickt aus ſeiner Stelle in die Höhe, daſs das Schachbret nicht geſtört wurde, und und ſezte ihn eben ſo wieder dahin, wo er ihn auch bei ſehenden Augen würde hingebracht haben. Dieſen Verſuch hat der Mann in meiner eigenen Wohnung mehr als einmal wiederholt und ich habe keinen geſehen, welcher ihn überwunden hätte. Eben auf dieſe Weiſe ſahe ich im Jahr 975. (Chr. 1567.) zu Conſtantinopel, da ich mit dem Scheich Schibâb eddîn Ahhmed Bin Juſſuf aus Egypten Bekanntſchaft machte, daſs er auf meinem Zimmer gegen jeden Spieler Schach mit abgewendetem Geſichte ſpielte, und ſo oft er dieſes that niemals überwunden ward. — Er zählte uns auch wenn wir es verlangten, die Steine nach ihrer jedesmaligen Lage auf, als ob er ſie zuvor geſehen hätte.

Nach Hyde's Bemerkung ſoll, wie ihm berühmte Augenzeugen erzählet haben, zu Genf an die Kirche des heiligen Petrus, ohngefähr ums Jahr 1668. ein gewiſſer blinder Mann Namens Seve, berühmt geweſen ſeyn, welcher, ob er gleich von Geburt an mit Blind-

heit geschlagen gewesen, doch alle und jede Sehende in dem Spiele aux Merelles s) überwunden habe, und zwar schon in seinen vierten Lebensjahre. Man hat ihn nur schlechthin den blinden Genfer genannt.

Doch wir wenden uns wieder zu den Sehenden, für welche unser Spiel eigentlich erfunden ist.

Indem das Schachspiel die vortreflichste Uebung der Verstandeskräfte gewährt, nnd so mannigfaltige unbestreitliche Vorzüge vor allen übrigen behauptet, auch insonderheit, wie oben erörtert worden ist, seinen grossen militärischen Werth hat: so ist es auch von jeher bei vielen Fürsten und Grossen des Morgenlandes sowol als der Abendländer ganz vornehmlich angeschrieben und beliebt gewesen, und ist's gleicherweise noch heut zu Tage.

Die Anna Komnena erzählt t) von ihrem Vater den Kaiser Alexis, dass er, um

s) Das Spiel der Kinder *Jeu des Merelles* geschieht mit Steinchen, welche mittelst des Fusses über gewisse auf die Erde abgezeichnete Striche hin, ausgeschleudert werden. Ein ähnliches Spiel scheint dasjenige unserer Kinder in Deutschland zu seyn, was mit Pfennigen geschiehet und von ihnen *anschlagen* genannt wird.

t) *Anna Komnena* war ein gelehrtes und geistreiches Weib der Mittelzeit, die älteste Tochter des Byzantinischen (Konstantinopolitanischen) Kaisers *Alexis Komnenus* des *Alten* und der *Irene*. Sie

die Sorgen zu zerstreuen, welche ihn so oft unruhige Nächte verursachet, mit einigen seiner Vettern, die er um sich hatte, Schach zu spielen gewohnt gewesen sey.

Der in der Geschichte so bekannte Weltstürmer Tamerlan (Timur mit dem Beinamen Lengk, d. i. der Lahme) *u*) erfand selbst ein erweitertes Schachspiel, wovon ich zu seiner Zeit das nöthige beibringen werde. Er führte auf seinen Zügen ein prächtiges Schachspiel mit sich, worauf er vor jeder Unterneh-

schrieb in 15 Büchern die *Geschichte der Regierung ihres Vaters*, (Jahr Chr. 1081 — 1118.) unter der Aufschrift Αλεξιας in einem guten attischen Griechisch. Wir haben mehrere Ausgaben von diesem Buche, z. B. die von *Poussin* mit lateinische Uebersetzung. Paris 1651. Fol.

u) *Timûr* war der Stifter der zweiten mongolischen Monarchie. Er war der erfahrendste und glücklichste Feldherr seiner Zeit. Die Geschichtschreiber pflegen den Anfang seiner Grösse und Macht auf das Jahr der Flucht 771. (Chr. 1369.) zu bestimmen. Seiner Geschichte ist ein sehr weitläuftiger Artikel bei *D' Herbelot* gewidmet (*Bibliotheque Orientale*, Tom. III. p. 500 — 521.) die Morgenländer haben vornehmlich zwey gelehrte Biografien dieses Siegers. Die eine ist von *'Arabschâh* und die andere von *Scheref eddin 'Ali* aus Jesd. Man kann darüber mehreres finden in meiner Geschichte *des alten und neuen Vorder- und Mittel-Asiens*, B. I. S. 170 und 177 f.

mung mit seinen Generalen zu spielen pflegte, um die Gründe seines Vorhabens auf anschauliche Weise mit ihnen überlegen zu können. Seine vornehmster Spieler waren Ibn 'Okeid, Sîn aus Jesd, und 'Ala eddîn. Der leztre war in diesem Spiele so erfahren und geübt, dass er rasch weg, ohne über die Züge nachzudenken, spielte und dennoch auch die besten Spieler überwand. Das ist wahr! sagte einst Tamerlan zu ihm, du bist der Einzige in Regierung des Schachspiels, und ich der Einzige in der Staatsverwaltung. —

Der sechste Chalîf aus dem Hause der 'Abbâsiden El Amin war dem Schachspiel so ergeben, dass er oft die wichtigsten Staatsgeschäfte darüber vernachlässigte. Elmakhin in seiner Ssarakenischen Geschichte, x) erzählt dass, als die feindlichen Völker die Residenzstadt Baghdâd y) zu belagern im Begriffe waren und die Stadt bereits umringet hatten, dieser Chalif in seinem Schlosse mit einem Lieblingssklaven Namens Khûter ruhig Schach spielte, und da ihm einer seiner Räthe an die gegenwärtige Gefahr erinnerte, dem zur Antwort gab: Da'nî fekad lâhha lî âla Khûter Shâh mât, d. i. Lass mich, eben zeigt

x) S. *Vorder- und Mittel-Asien*, B. I. S. 161.

y) *Büsching*, Asien. S. 202. ff.

sich mir ein Schachmat gegen Khuter!

Der grosse Herrscher Ssulthan Mahhmûd Sohn des Ssubekhtegkin z) war beides, ein unüberwindlicher Sieger im Kriege, der viele Könige und Fürsten der Erde, jeden durch ein andres Stratagem, besieget hatte, und ein unvergleichlicher Sieger im Schach. Artig ist das Distichon, was ein persischer Geschichtschreiber, den Hyde anführet, aus dem persischen Dichter 'Anzarî a) aushebt:

Schatrandsch melikh bâcht melikh ba hesâr schâh
Her Schâhra binu'a digkûr Schâh mât khird.

D. i. Schach spielte der König, der König mit tausend andern Schâchs
Jeglichen unter ihnen macht' er Schâh mât auf wieder andre Weise.

z) *Ssubekhtegkin* ein tapferer General der Armee des Ssulthan *Nûhh* Gouverneurs der Provinz Ghasna, an die Stelle seines ehemaligen Herrn des *Alptegkin* — nachher Suverän. S. D' *Herbelot* B. O. *Tom III. p. 278. f.* Sein Sohn *Mahhmûd* wurde der erste Ssulthan der Dynastie der Ghasnawiden, im X und XI Jahrhunderte. S. *D' Herbelot B. O. Tom. II. p. 517. ff.*

a) Dieser Dichter war der Liebling des oben genannten *Mahhmûd*. Er hat daher in seinen Gedichten viele Lobeserhebungen dieses Herrn eingestreuet, und seinem Lobe mehrere eigne Epigrammen gewidmet. Er starb im Jahr 431. (Chr. 1039.)

Ein nicht so glücklicher schachspieler, aber ein eben so grosser Liebhaber dieses Spiels war der Chalif El Mâmûn. *b*) Er wunderte sich oft scherzhaft, dass er den Staat zu regieren verstehe und gleichwol die todten Schachsoldaten seinem Winke nicht gehorchen wollten.

Ich habe einige Beispiele aufgestellt, wie beliebt das Schach bei den Fürsten und Grossen des Orients gewesen ist — einige nur, denn es würde fast ins unendliche gehen, wenn man alle die Könige, Herrn der Erde und Grossen aufzählen wollte, die Kenner und Freunde des Schachspiels waren. Jezt will ich aus dem Abendlande nur die zwei grossen Namen Frie-

b) *El Mâmûm* der Sohn des Hârûn erraschîd, siebenter Chalif aus den Hause des 'Abbass regierte vom Jahr Christus 813 bis 833. S. von ihm *Herbelot* B. O. Tom. II. p. 543 ff. *Richardson* Or. Biblioth. (von mir herausgegeben Lemgo 1790.) B. II. S. 199. f. Er war ein grosser Kenner und zugleich ein grosser Freund der Wissenschaften und schäzte die Gelehrten, denen er als Leuten von höchsten Range begegnete um alle seine Unterthanen zur Hochachtung für sie zu ermuntern. — *O tempora, o mores!* Was würde dieser Mäcenas sagen, wenn er heut wieder auferstände und sähe, wie äusserst selten gelehrte Männer zu den einträglichsten Würden in Staate gelangen — wie sie für ihr ganzes Genie, für alle ihre Aufopferung, wenn ihnen das Glück nicht eignes Vermögen verliehen hat, sich mehrentheils auf Lebenszeit mit einen Zeisigsfutter begnügen müssen.

drich und Josef nennen. Josef II. suchte besonders bei seinen Officiern und Staatsbedienten zur Verdrängung der verderblichen Glücksspiele, das Schach durch sein eignes Beispiel zu empfehlen. Er spielte es oft und gern und munterte bei jeder Gelegenheit zur Nachahmung auf. Der grosse Kauniz, Lascy, Laudon u. a. sollen fast zu leidenschaftlich Liebhaber des Schachspiels gewesen seyn, und waren ihres grossen Vorgängers hierin würdig. Der grosse Friedrich, dessen hohe Begünstigung des vortrefflichen Spiels weiter oben schon berührt ist, suchte die Thätigkeit seiner Krieger mit Eifer auf das Schachspiel hinzuleiten, ob er es selbst gleich als König nur selten zu spielen pflegte, weil er mit den Geschäften seiner Regierung zu überhäuft war. Er ist inzwischen bekannt, dass er es als grosser Meister spielte und dass er es als Kronprinz in Rheinsberg sehr oft und mit derselben Leidenschaft zu spielen pflegte, mit der sein vertrautester Freund, der General Fouquet für dasselbe beseelt war.

Schliesslich kann ich zur Empfehlung unsers Spiels wohl nichts wichtigers hiezu setzen, als die Würdigung und Vervollkommnung, die dasselbe durch den Eifer der scharfsinnigsten Gelehrten erlanget hat.

Ich will hier nicht die verschiedenen guten Schriften der orientalischen und europäischen

Gelehrten über dieſes Spiel vorführen und beurtheilen, worunter das ſchöne Werk des Engländers Thom. Hyde, der Geſchichte des Spiels wegen, einen vorzüglichen Rang behauptet. Ich werde auf dieſe Materie vielmehr in den folgenden zweiten Abſchnitt kommen. Ich muſs ohne jedoch die Namen zu wiederholen, die in vorhergehenden ſchon aufgeſtellt worden ſind, blos ein oder des andere Beiſpiel anführen, welches zu einem Zeugniſs dienen kann, wie eifrig das Schachſpiel und mit welchen glücklichem Erfolge daſſelbe von den ſcharfſinnigſten Köpfen betrieben und hervorgezogen iſt.

Der Araber Elzûli *c*) war im Schach ſo geübt und fertig, hatte ſich ſo ſehr in dieſes Spiel hineinſtudirt, daſs er gemeinhin nur der Schachſpieler *d*) genannt wird. Du ſpielſt ein Schach, pflegen die Morgenländer im Sprüchwort zu ſagen, wie Elzûli. Man hat bei den Arabern mehrere beſondere Anekdoten, die dieſen Spieler betreffen. Z. B. ein gewiſſer groſser Herr hatte ſich einen ſchönen Garten angelegt. Da er die bewunderns-

c) Sein ganzer Name war *Abubekher Muhhammed Bin Jahhja Bin 'Abdallâh Bin Elabbâſs Bin Muhhammed Zûl Tekhîn.* Er begleitete das Amt eines Schreibers (oder Sekretärs,) und ſtarb 336. (Chr. 947.)

d) *Elſchathrandſchi.* Daſſelbe charakteriſtiſche Beiwort führte übrigens aus gleichem Grunde auch ein gewiſſer alter perſiſcher Dichter.

würdige Schönheit dieses Gartens einstmals gegen einen seiner Tischfreunde priess und ihn fragte, ob ihn wol was vortrefflicheres in der Welt bekannt sey? erhielt er zur Antwort: Elzûlîs Schachspiel sey noch weit vortrefflicher anzusehen! — Oder als Elzûli sich einstmals bei dem Chalif Elmukhtefî *e*) in Gesellschaft eines gewissen Elmawérdî (der Name bedeutet Rosenwasser) befand, und mit dem Letzteren Schach spielte, ihn aber wie zu erwarten war, überwandt: sagte der Chalif zum Spass zu dem Elmâwerdî: A'da mâwerdukh bûlâ, i. e. Dein Rosenwasser hat sich in Urin verwandelt.

Der gelehrte Engländer Walther Raleigh soll aus Vorliebe zu diesem Spiele und aus Bewustsein seiner Stärke darinn oft gesagt haben, er wünsche sich keine andere Verlängerung seines bestimmten Lebenszieles, als in wie weit es ihm möglich sey, ein Schach zu verlängern. — Und wem ist es unbekannt, wie weit es Fillidor unter den Franzosen im Schachspielen gebracht hat, der auch dem geübten Gegner vier bis fünf Züge zum voraus den Verlust der Parthei vorauszusagen wuste! —

e) Siebzehnter Chalif des Hauses der 'Abbâsiden '*Ali* genannt *Mukhtefi Billâh* (der in Gott Eingezogne.) Er starb 295. (Chr. 908.)

der vierzig Partheien in einem Jahre gewonnen haben soll, in welchen allen er die Königin vorausgab! —

Zweiter Abschnitt.

Alte Urkunden vom Schachspiel. Schriften der neuern Orientaler und der Europäer über dieses Spiel.

Da das Schachspiel, wie im Verlauf des gegenwärtigen Werkchens aus der Geschichte seiner Entstehung und ersten Bekanntmachung genugsam erhellen wird, eine Erfindung ist, die weit über die lezten Zeiten, d. h. weit über die neue und mittlere Welt in die alte Welt hinausgehet, *a*) so gehören die eigentli-

a) Die *Zeitläufte* welche ich mir für die Geschichte festzusetzen pflege sind *Urwelt*, *dunkle Welt*, *Vorwelt*, *alte Welt*, *mittlere Welt* und *neue Welt*. Die *Urwelt* ist der Zeitraum von Adam bis Noahh, die *dunkle Welt* von Noahh bis Mosseh, die *Vorwelt* von Mosseh bis Alexander den Grossen, die *alte Welt* von Alexander bis Muhhammed, die *Mittel-Welt* von Muhhammed bis zur Erfindung der Druckerei, die *neue Welt* von der Mitte des funfzehnten Jahrhunderts nach Christus bis auf diesen heutigen Tag.

chen Urkunden darüber, so fern wir das Wort Urkunde in seiner ersten und strengsten Bedeutung nehmen, in das seinem Ursprung nahegelegne Zeitalter, und sind also blos in den Zeitalter vor Muhhammed aufzusuchen, indessen alles übrige, was darüber zur historischen Nachricht oder zur Belehrung und Erklärung dienet, und noch aus dem Schatze der Litteratur von Muhhammed bis auf jetzt, unter so mancherlei Völkern des Morgens und Abends wirklich vorhanden ist und aufzuweisen stehet, allenfalls wenn es aus alten Zeiten stammet in einem weiteren Verstande Urkunde genannt werden könnte, in allgemeinen aber allein unter der Firma der gelehrten Schriften der neueren Orientaler *b*) und der Europäer über dieses Spiels aufgestellet werden darf. In diesem Sinne nun, in welchen wir Urkunden von der übrigen Litteratur unterschieden wissen wollen, kann es, aus be-

b) *Neuere* Orientaler werden von den *alten Orientalern* unterschieden. Der Standpunct dieses Unterschiedes, die Scheidewand zwischen *alt* und *neu* ist hier die Stiftung der so allgemein verbreiteren Religion Muhhammeds. Alle muhhammedanischen Morgenländer und ihre Zeitgenossen aller übrigen Religionspartheien sind uns *neue* Orientaler. Schriftsteller des Orients also vor dem 7ten Jahrhundert nach Christus sind *alte*, nach diesem Zeitpunkt *neue* Orientaler.

greiflichen Gründen, *c*) vom Schachspiel nur wenige Urkunden geben, und diese wenigen blos aus den entfernten Gegenden seines Ursprungs, auch überdieses in Archiven, da der Zugang für uns noch gröſstentheils verschlossen ist. —

In Ostindien und den Reichen jenseits des Gkangka oder Ganges allein ist man berechtiget, die noch vorhandenen Urkunden der Art aufzusuchen. Aus Persien hat sich aus der allgemeinen Verwüstung, welche die Araber, die den Thron Jesdedschirds gestürzet, *d*) angerichtet haben, nichts von der Art auf unsre Zeiten erhalten können. Denn aus dem ganzen Schaz der vormuhhammedanisch-persischen Litteratur besitzen wir auſser dem, was die sogenannten Gkebern, Parsen

c) Vornehmlich weil in aller und jeder Litteratur aus dem Zeitalter vor der *Mittelwelt* vergleichungsweise nur sehr sparsam gesäete Ueberbleibsel auf uns herab sich erhalten haben.

d) Der berühmteste der Kaiser des alten Perserreichs, welche den Namen *Jesdedschird* geführt haben, ist der leztere, aus dem Hause *Ssassân*. Er war des Namens der *Dritte* und mit ihm endet sich nicht nur der Stamm der Ssasanier sondern auch der alten Könige oder Kaiser von Persien überhaupt. Er verlor die Schlacht bei Cadessia und dieser Sieg entschied für die Herrschaft der Chalifen über den Thron von Persien.

oder Bekenner der alten ehrwürdigen Lehre und Religion des grofsen Soroaſter *e*) für ihren heiligen Feuerdienſt gerettet haben, und in den alten Sprachen Send, und Pehlwi verfaſſet iſt *f*) nichts erhebliches. Was

e) *Gkebern* oder *Parſsen*, deren noch einzelne Stämme in verſchiedenen Winkeln des grofsen Reichs Perſien, andre in weit gröſserer Anzahl in den Ländern der Halbinſel *Hindoſtân* vorhanden ſind, ſind übergebliebne *alte* Perſer, in Gegenſaz der *neuern*, d. i. muhhammedaniſchen. Sie ſind von der Sekte der alten Magier oder Feuerdiener, Bekenner und Verehrer der Religion des Soroaſter. Es ſind dieſe heutigen Parſsen, in *Khirmân*, *Jesd*, *Iſspahan* und andern Orten des perſiſchen Reichs, wie auch in *Ssurate* und vielen andern Orten Hindoſtâns, die ächten und wahren Abkömmlinge und gleichſam die Stammhalter der alten Magier oder Feuerprieſter und Ormusdverehrer — ihre auf *Aweſtà* gegründete Lehre und Dienſt iſt eine Fortſetzung des alten Magismus, der alten heiligen Religion und Politik des grofsen Reichs der Perſer, durch *Soroaſter* geſtiftet.

Soroaſter oder eigentlich *Seretoſchtro*, *Serâduſcht* oder *Serduſcht* war der berühmte grofse Geſezgeber in den Zeiten der *Vorwelt*, auf deſſen Lehre ſich die ganze Religions- und Staatsverfaſſung der ungeheuren perſiſchen Monarchie bis auf dem Umſturz auch die Araber begründete.

f) Das Religionsbuch ſelbſt, das *Send - Aweſtà* d. i. Soroaſters Lebendiges Wort betittelt iſt, haben wir durch die Bemühungen des Franzoſen Anquetil du Perron erhalten. Zend - Aweſta *ouvrage de*

die gelehrten Engländer bisher aus dem Schaz der Ssamſkret Sprache oder alten Litteratur von Hindoſtân über das Schachſpiel aufgefunden haben; beſtehet noch zur Zeit aus Mangel genauerer Nachforſchungen, nur in wenigen Nachrichten von wirklich vorhandenen Urkunden in Ssamſskret *g*) und in der Beſchreibung

Zoroaſter — *traduit en françois ſur l'original Zend avec des remarques — par Mr. Anquetil du Perron. Paris* 1771. *III. Vol.* 4. *maj.* Zend-Aveſta *Zoroaſters* Lebendiges Wort — Riga 1776. 1777. 3 Th. 4to *maj.* Dazu *Anhang zum Zendaweſta von Kleuker*, Riga 1781-1783. 2 Bände 4. maj. In dieſen Werke, beſonders nach der deutſchen Ausgabe, findet man alles beiſammen, was von und über altperſiſche Litteratur vorhanden iſt. Zu weiterer Vollſtändigkeit dienet noch das Buch *Send - Aweſta* in kleinen, von Hrn. Kleuker. Riga 1789. 8vo, ingleichen ſind auch noch zu vergleichen *Richardſons* orient. Biblioth. (Lemgo 1788-91.) in mehrern Artikeln, als *Abeſta, Mugh* u. a. m. und vorzüglich das *Alte- und Neue-Vorder- und Mittel - Aſien*, wenn es einmal ganz vollendet erſchienen ſeyn wird.

g) Die älteſte Sprache in Hindoſtân, zugleich die heilige Sprache, darinn alle der Religion und den Wiſſenſchaften geheiligte Schriften der Brahmen (oder Braminen) verfaſſet ſind, heiſt *Ssamſskret*, wofür nach verſchiedner Ausſprache und Schreibart der europäiſchen Autoren auch *Shanscrit* oder *Kirendam* vorkömmt, welches aber eine und dieſelbe Sprache uud Schrift bezeichnet. *Brahmaniſch*

bung eines indischen Schachspiels, welche W. Iones mit Hülfe seines indischen Freundes Ra d'akant aus dem B'awischja Puran mittheilt, darinne nämlich eine Unterredung des Brahmen Wjássa mit dem König Iud'ischt'ira vorkommt, in welcher der erstere dem leztern auf sein Verlangen die Bewandniss und die vorzüglichsten Regeln dieses Kriegsspiels erkläret *h*). In Rücksicht der übrigen östlichen Gegenden Asiens, jenseits des Ganges wissen wir aus den Nachrichten der Reisebeschreiber und andern Schriften europäischer Gelehrten vornehmlich das Daseyn mehrerer urkundlichen Angaben und Beschreibungen das Schachspiel betreffend, bei den Sinesern, zu denen es von Indien aus, als

nisch wird sie auch genannt, weil die indischen Priester und Gelehrten, die *Brahmen* (Braminen, Brachmanen) die Kenntniss derselben bewahren und ihr vorzügliches Studium darinne setzen. Alle übrige Dialekte oder Sprachen der grossen Halbinsel Indien stammen von ihr her, oder sind mit ihr als Schwestern verwandt.

h) W. Iones *on the indian game of chess*, oder über das indische Schachspiel. Steht in den Asiatick researches, so zu *Calcutta* herauskommen Tom. II. der deutschen Ausgabe: *Abhandlungen über die Geschichte und Alterthümer, die Künste, Wissenschaften und Litteratur Asiens . . . aus dem engl. von Kleuker Riga 1795. B. 2. p. 317. ff.*

den Lande seiner ersten Erfindung, schon in frühen Zeiten übergepflanzet worden ist — die neusten umständlichern Nachrichten über das sinesische Schachspiel aus einheimischen Urkunden hat Irwin gegeben *i*).

Von den eigentlichen Urkunden vom Schachspiel wenden wir uns zu der ergiebigern Quelle dieser Litteratur, den gelehrten Schriften darüber, die von den neuern Orientalern und den Europäern abgefasset sind.

Und zwar will ich zuvörderst einige orientalische Nachrichten und das Schachspiel betreffende Stellen bei den ältern muhhammedanischen Schriftstellern herausheben, welche wegen ihres Alterthums und weil sie aus weit ältern Quellen oder eigentlichen Urkunden der ersten Art geflossen sind, als wahrhafte Quellen und wenn man will als Urkunden von der oben bestimmten zweiten Ordnung betrachtet werden müssen.

Die älteste Urkunde dieser Art hat der grosse epische Dichter der Perser, Abû 'lkâssim Firdûssi seinem vortrefflichen Werke eingewebet. Dieses erhabene Werk der persischen

i) In den Transactions of the royal Irish academy Vol. V. Dublin 1795. 4. Die *zweite* Abhandlung unter der Aufschrift der *Alterthümer: Nachricht vom Schachspiel wie es die Sineser spielen, mit Zeichnung und sinesischer Schrift und einer übersezten sinesischen Nachricht.*

Sprache und des orientalischen Geistes, das vortrefflichste aller schönen Werke der muhhammedanischen Gelehrsamkeit, die wir von 'Arabern und Persern nach den siebenten Jahrhundert übrig haben, Schâh-nâmè genannt, enthält eine Geschichte der Könige und Helden. Es ist eine auf die ältesten Nachrichten der persischen Ueberlieferung und die Annalen des Reichs gegründete erhabne Epopöe, welche in einer Folge ungemein schöner Rhapsodien die Thaten der alten Monarchen und Helden des medischen und persischen Reichs, und ihrer mit den Königen von Turân (Skythien oder der Tartarei) 'Arabien und andern Ländern geführten Kriege, gelieferten Schlachten, und ritterlich bestandnen Kämpfe, bis auf den Untergang des Reichs durch die Entthronung Iesdedschird's, erzählet — Das Werk ist so lang als die Iliade und Odyssee des Homer, denn es begreift über 60,000 Beit, oder nach unserer Art zu reden über 120,000 Verse oder metrische Zeilen.

Firdûsi sein unsterblicher Verfasser — er hiess mit seinen vollständigen Namen, welcher nach orientalischer Gewohnheit deswegen etwas lang ist, weil dergleichen Namen zugleich kurze Genealogien sein sollen, Abû 'lkâsim Bin elhhassan Bin Scharfschâh Elfirdûsi aus Thûs oder Mesched in

Chorʼafsân — ftarb im Iahr der Flucht Muhhammeds 411. (Chr. 1020.) und hat feinen Meiftergefang vollendet im Iahr 384. (Chr. 994.). Das Werk war ihm die Frucht einer dreifsigjährigen Arbeit. Die Vorrede zu demfelben, welche ein andrer Verfaffer fpäterhin hinzugethan hat, giebt einige Nachricht von den Quellen, aus denen der Dichter gefchöpfet hat. Mehreres aber finden die Lefer in meinem Werke, altes- und neues-vorder- und Mittelafien.

Die ʻAraber haben das Schâh-nâmê auch in ihre Sprache überfetzet. Die Perfer aber felbft befitzen, aufser dem vollftändigen Original noch eine perfifche Abkürzung, die gewiffermaafsen zugleich einen Kommentar zur Urkunde felbft abgiebt.

Die Abficht der gegenwärtigen Abhandlung geftattet es nicht, von der Veranlaffung und Entftehung diefes merkwürdigen Denkmals und von der Gefchichte deffelben und den Schickfalen feines Urhebers zu reden; viel weniger würde fich hier die Entwihkelung des Dichterfchen Verdienftes oder der äfthetifchen Wichtigkeit des Werkes am rechten Orte befinden. Ich mufs mich daher begnügen, im Allgemeinen zu verfichern, dafs die Reinigkeit der Sprache und Wahl des dichterifchen Ausdruckes, der Adel und die Erhabenheit der Gedanken, die Fülle der Bilder, Reinheit, Le-

ben und Herzlichkeit der Gemählde alles übertrifft, was der Orient in dieser Art kennet, und dafs das Werk in ganz Asien als ein unerreichtes Muster der epischen Dichtung und als das Ziel der Nacheiferung für alle Thatensänger geschätzet wird. —

Die Gesänge sind insgesammt überaus schön, und, welches ein Vorzug zu seyn scheint, wider die sonstige Dichtungsart der neuern Morgenländer, frei vom unnützen Bombast eines schwülstigen Kothurns und von überspannten und absolut unwahrscheinlichen Fiktionen. Sie sind in einer Sprache gedichtet die noch einen sehr hohen Grad der alten Reinigkeit der persischen Mundart an sich träget.

Das Ganze hält in vielen wesentlichen Punkten eine genaue Vergleichung mit den Werken des Homer aus. Dem fruchtbaren und aufgeklärten Genie beider grofsen Männer, des Griechen und des Persers, ist nicht leicht die Bemerkung einer einzigen der rührenden Schönheiten in der Natur entwischt — Ihren Bildern und Schilderungen ist fast überall das Stempel der Originalität aufgeprägt. — Sie haben dieselben aus der Natur selbst geschöpft, nicht durch Reflexion erhaschet — Sie besassen beide jene fruchtbare Erfindungskraft, jenen schöpferischen Geist, der die Seele der reinen Dichtung ist —

Zwar scheinen die Charaktere von Schâh-nâm's Helden weniger verschieden als die der Helden in der Ilias und Odyssee zu seyn, aber sie sind wenigstens nicht weniger treffend und gut unterhalten. Die guten Schilderungen von Schlachten und Zweikämpfen sind hier so zahlreich als in der Ilias — dazwischen wechseln andre von milderer Natur, als der Gärten, Schmäusse, Thronen, Palläste, der Schönen, der häuslichen Glückseligkeit u. s. w. ab, aus denen der sanfte Geist der friedlichen Odyssee zu athmen scheinet,

Auch in mehrern besondern weniger wesentlichen Umständen begegnen sich beide Dichter, so fern sie auch durch Zeit und Vaterland von einander getrennet sind. So z. B. in häufiger Wiederholung von einerlei Zeilen und einerlei Beiwörtern, die aber durch diese Wiederholung selbst einen gewissen Werth erhalten und den Genuss der schönen Einfalt des Ganzen erhöhen. *Achilles* mit dem leichten Fusse, und *Agamemnon* König der Menschen kommen in der Iliade nicht öfterer vor, als *Rostam* mit dem Löwenherz und *Khai Chossrau* König der Welt in dem Werke des Firdûsi.

In diesem vortrefflichen alten Werke eines Epikers aus den 10ten Iahrhundert treffen wir nun, wie oben bereits gedacht ist, (und das zu sagen war die Absicht und Veranlassung alles

dessen was ich bisher über Dichter und Gesang beläufig habe einfliessen lassen) die ältesten urkundlichen Stellen von der Erfindung und dem Gang des Schachspiels bei den alten Persern, zu denen dieses Spiel von dem Lande seiner ersten Erfindnng zunächst übergegangen ist. Auf die Stellen selbst werden wir in der Folge zurückkommen.

Einiges andere hieher gehörige Urkundliche findet sich ferner in den ältern historischen Werken der Perser, von denen ich namentlich das Werk Mu'dschisât und das Leben Timur's von 'Arabschades anführe.

Mu'dschisât oder Kitab Mu'dschisât d. i. Buch der Wunder ist ein berühmtes in persischer Sprache geschriebenes Werk vermischten, zunächst historischen und naturhistorischen Inhalts. Das oxfordische Exemplar, welches Hyde mehrmals anführet, ohne dieses Exemplar oder auch das Werk selbst weiter zu beschreiben, ist mit Gemählden versehen. Es wird dieses Werk auf europäischen Bibliotheken nicht häufig gefunden. Ich selbst kenne es blos litterarisch und kann daraus blos die Stellen benutzen, die mir excerpirt vorliegen.

Das Leben des Timur von 'Arabschades ist bekannter, und besitzen wir solches auch gedruckt, durch Golius (zu Leyden 1636) Der Verfasser *Bin 'Arabschâh* oder Ahhmed Bin Muhhammed Bin 'Arab-

schâh, aus Damaskus gebürtig war ein erfahrner und bei den Mufslemîn sehr geschätzter Rechtsgelehrter. Er starb im Iahr der Flucht 854 (Chr. 1451). Sein Buch ist in der Geschichte eine der vornehmsten Quellen. Er ist kein gedungner Lobredner, wie die allerersten Biografen des Timûr Begk, sondern ein im Ganzen ehrlicher, obschon auch nicht aufs strengste unpartheiischer Referent, indem es nicht zu leugnen stehet, dafs ihm als einem Araber oft ein zu strenger Widerwille gegen seinen Helden zur Last geleget werden kann. Was die Stellen belangt, weswegen wir diesen Verfasser hier anführen, so belangen sie allein dasjenige gröfsere Schachspiel, von welchen Timur als der Erfinder angesehen wird, das aber auf das ältere ächte Schachspiel gegründet ist, wie zu seiner Zeit mit mehrern gesagt werden soll.

Wir kommen zu den gelehrten Schriften der übrigen neuern Orientaler von diesem Spiel. Von mehrern ältern Schriften der Iuden, die hieher einschlagen, will ich blos die drei Abhandlungen berühren, welche Th. Hyde seinem Werke de ludis Orientalibus angehangen hat, und welche sich in dem von Sharpe herausgegebnen Syntagmate Vol. II. pag. 163 — 207. *k*) befinden. Die eine

k) Syntagma Dissertationum, *quas olim auctor* Thom Hyde S. T. P. *separatim edidit. Accesserunt non-*

unter der Aufschrift *Deliciae Regis* ist von einem ungenannten Verfasser, die beiden andern sind vom Rabbi Bonsenior Aben Iachja und Rabbi Aben 'Esra; diese leztern in ebräischen Reimen. Rabbi Aben 'Esra eigentlich Rabbi Abraham Bar Rabbi Meier Ben 'Esra ein gelehrter Rabbiner von Toledo in Spanien, aus dem zwölften Jahrhundert, hat sich in sehr vielen Kenntnissen des damaligen Zeitalters einen bleibenden Ruhm erworben, ob er gleich von den Iuden vornehmlich als Kenner des Ebräischen, und also als Ausleger des Kanons und Grammatiker und Kritiker geschätzet wird. Von seinen Schriften sind einige verlohren gegangen, aber die meisten sind noch übrig. Nur ein Theil derselben ist in gedruckten Ausgaben vorhanden, die übrigen sind noch in Handschrift auf Bibliotheken verschlossen.

Die *'Araber* haben über die Geschichte und Theorie des Schachspiels ausser 'Alâ eddîn Tabrisi's Kommentar, welchen 'Arabschades im Leben Timurs anführet, und dessen Verfasser derselbe 'Alaeddîn zu seyn scheinet, der von Elzafedi unter die vorzüglichsten Spieler gerechnet worden ist (S.

nulla opuscula *hactenus inedita*, *cum appendice* etc. *a* Gregor Sharpe LL. D. II. Vol. 4to *Maj. Oxonii* 1797.

oben p. 30.), vorzüglich aus den zehnten Iahrhundert des *Râſi l*) Apologie des Schachſpiels und des *Elzûli* Buch vom Schachſpiel *m*), aus dem vierzehnten Iahrhundert ein Werkchen über dieſes Spiel von Damîri *n*) und aus dem ſechszehnten Iahrhundert den mehr angezognen *Ssokeiker* aus Damaskus *o*). Keins dieſer Bücher aber iſt abgedruckt worden, ſondern ſie liegen nebſt vielen andern über denſelben Gegenſtand in Bibliotheken zerſtreut. Eben ſo die verſchiednen Bücher und Abhandlungeu über unſer Spiel, welche Perſer und Türken in ihrer Sprache verfaſſet haben, von denen ich kein weiteres Verzeichniſs geben, ſondern es dies-

l) Iſt der berühmte *Razes*, mit ſeinen vollſtändigen Namen *Muhhammed Bin Sakharja Abu Bekhr Elrâſi*, ein Perſer von Geburt, der aber *arabiſch* geſchrieben hat. Er war in vielen Wiſſenſchaften gleichſtark, beſonders aber in der Medicin und Chemie.

m) Von dieſem *Elzuli* S. oben p. 42.

n) *Damiri*, oder *Khemâl eddin abu ʼlbaca Bin ʻIſa Bin Mûſsa eldamiri*, berühmt wegen ſeiner *Geſchichte des Thierreichs*, wegen welcher er uns ſeit den Bemühungen des Gelehrten *Bochart* bekannt geworden iſt.

o) S. oben p. 7. 29. 33. 34. Sein Buch iſt betitelt *Fi tefsil el ſchathrandſch ʻala ʻl Nerd* d. i. *Vorzug des Schachſpiels vor dem Nerdſpiel.*

mal bei der allgemeinen Anzeige bewendet lassen will. Ich will nur noch des *Stamina*, eines Syrers gedenken, weil dieser zuweilen von unsern Chronikern angeführt zu werden pfleget, indem seine Centurie von möglichen Spielen im Schach zeitig in Europa bekannt gemacht worden ist, und eine gewisse Autorität erhalten hat, die sie wirklich verdienet — Zerstreute Nachrichten und Belehrungen in mehrern orientalischen Werken die nicht eigentlich das Schachspiel, sondern ganz andre Gegenstände zum Vorwurf haben, sind zum Theil schon in dem Vorigen beiläufig vorgekommen, und werden in der Folge noch oft zur Erläuterung dienen. Um doch nur einige wenige Namen zu nennen, so gehören dahin unter andern Mirchond, Ssa'di, der Verfasser des Mihr u Muschteri, das Ferhengk Dschihângkiri. *Mirchond* der Vater des Chondemir. Beide waren berühmte und klassische Geschichtforscher, der persischen Nation, aus Herât in Chorassan gebürtig, im funfzehnten und sechzehnten Iahrhundert der christlichen Zeitrechnung. Der Vater Mirchond oder mit seinem vollständigen Namen Ghajet eddin Bin Humâm eddin Chond-schach Bin Mahhmûd wurde von dem gelehrten und angesehenen Fürstregenten von Chorassân Emîr 'ali Schîr, welcher um das Ende des funfzehnten Iahrhunderts re-

gierte, als Bibliothekar einer zu Herât befindlichen fürstlichen Bibliothek bestellt, die grössten theils aus Geschichtbüchern bestanden haben soll. Zur Dankbarkeit dedicirte er diesem Fürsten sein mit Hülfe des erwähnten zahlreichen Büchervorraths zusammengetragenes und mit vielem Fleiss verfastes ausführliches Werk einer Universalgeschichte, welche wir noch jetzt unter dem Titel Raudhad elzefâ (Lustgarten) übrig haben. Mehreres über dieses Werk und seinen Verfasser finden die Leser im 1ten Band der Geschichte des alten- und neuen vorder- und Mittel-Asien S. 162 — 165. Ich will hier blos das Neueste anzeigen, was wir aus diesem Werke des Mirchond gedruckt erhalten haben, weil es denjenigen Theil der Geschichte enthält, in welchen die Zeitepoche der Erfindung und Bekanntwerdung unsers Schachspiels in Persien einfällt. Es ist die Histoire des Rois de Perse de la dynastie des Sassanides, traduite du Persan de Mirchond, welche der gelehrte Silvester de Sacy seinen schönen Memoires sur diverses antiquités de la Perse angefüget hat. (Paris 1793. 4to).

Ssa'di von Schirâs, ein klassischer Dichter der Neuperser aus dem dreizehnten Jahrhundert, hat unter andern zwei Werke vermischten Inhalts hinterlassen, in denen schöne politische und moralische Grundsätze durch al-

lerhand Begebenheiten der Geschichte dargestellt sind. Das erste davon, Gkulistân d. i. Rosengarten, oder Rosenthal, ist ganz gedruckt erschienen und mehrmals wiederholet werden *p*). Der Herausgeber war G. Gentius. Das andre Bostân d. i. Baumgarten oder Baumschule ist, was den persischen Text betrifft, noch in Handschrift, obgleich einzelne Stellen auch hieraus bekannt gemacht worden sind *q*).

Mihr und Muschteri ist ein persischer Roman in epischer Versart. Der Titel bedeutet: Venus und Iupiter. Er ist angenehm und lehrreich und enthält einige beträchtliche Stellen, die das Schachspiel betreffen. Ich besitze davon eine Handschrift in 8. Format. Das Exemplar der Wiener kaiserlichen Bibliothek ist in Quart und mit Gemählden geziert *r*).

p) Dieses Werk ist mehrmals in französischer und deutscher Uebersetzung erschienen. Wiewohl alle diese Uebersetzungen, selbst die des Olearius (Hamb. 1696 Fol.) sehr unbefriedigend gerathen sind.

q) Auch dieses Werk ist übersetzt worden, aus den Persischen ins Holländische und aus den Holländischen in andre europäische Sprachen. Deutsch-Hamburg 1696. Fol.

r) Ist im Catalogus von Lambeccius und Kollar Tom. I. verzeichnet: Mihr u Muschteri, *Historia fabulosa duorum amantium persico versu imaginibus pictis, Charta Serica s. bombicina 4to.*

Ferbengk Dſchihângkiri iſt das geſchätzteſte Werk der Muhhammedaner über die reine und alte perſiſche Sprache und Litteratur. Der Gelehrte Thomas Hyde hat oft daraus geſchöpft, ob es ihm gleich auch zu einigen Irthümern verleitet hat. Ich habe dieſes Werk weiter beſchrieben in den 1 Bande der Geſchichte des alten und neuen Aſiens, dahin ich diejenigen meiner Leſer verweiſen will, denen eine mehrere Kenntniſs deſſelben angenehm ſeyn dürfte. Hier erhält dieſes Werk deswegen einen Platz, weil es auſser dem ſchönen Sprachſtoff auch hin und wieder brauchbare hiſtoriſche Data und Realia enthält, worunter mehrere die Geſchichte unſers Schachſpiels betreffen. Das Werk entſtund unter Schâh Acbar Beherrſcher des mogholiſchen Reichs zu Ende des ſechzehnten Iahrhunderts durch die Beiſteuer mehrerer muhhammedaniſchen Gelehrten unter der Einleitung des Deſtour der Parſen Ard Schîr von Khirman, ward aber unter Acbar's Nachfolger Nûreddin Muhhammed Dſchihângkir vollendet, daher es auch die Aufſchrift Ferhengk Dſchihângkiri d. i. dſchihângkiriſches Wörterbuch erhalten hat.

Was nun endlich die gelehrten Schriften der Europäer über unſer Schachſpiel belanget, ſo finden ſich mancherlei zerſtreute Nachrichten zur Geſchichte deſſelben in alten Urkun-

den sowohl als neuern Werken, besonders auch in einigen Reisebeschreibungen *s*); aber wichtiger bleiben uns allezeit die vollständigen Beschreibungen und Abhandlungen, deren eine so beträchtliche Anzahl sind, dass ich mich begnügen muss, die vornehmsten davon hier aufzustellen. Aus dem vierzehnten Iahrhundert ein Mönch und Priester zu Stettin Namens Conrad de Ammenhusen, von welchem ein Buch vom Schach in deutschen Reimen vorhanden ist, was aber eigentlich eine neue Bearbeitung eines ältern ähnlichen Werkchens in lateinischer Prose seyn soll, so Ende des zwölften Iahrhunderts von einem gewissen Iacob de Cassalis verfasset und unter der Aufschrift De moribus hominum et officiis Nobilium ausgestellet worden. Aus England führt Thom. Hyde gelegentlich den ordensgeistlichen Lydgat an, einen Mönch der St. Edmundsburg, welcher seinem in engl. Sprache geschriebenen Buch die Form eines Liebesgesanges gegeben habe. Und von eben daher soll nun, aus dem Vorrath alter Handschriftlicher Stücke noch des Simon Aylward Lateinisch geschriebenes Buch vom Schachspiel folgen, ohngefähr vom Iahr 1454, davon eine Handschrift in der Magdalenen - Bibliothek zu Oxford befindlich ist. Aus dem funfzehnten Iahrhundert bemerken wir weiter den Engländer William Caxton welcher sein Buch

s) Von *Reisebeschreibungen* z. B. *Olearius*, *Niebuhr* u. a.

vom Schachspiel in englischer Sprache verfasset und gegen das Iahr 1480 zu London durch den Druck bekannt gemacht hat. Er war ein Buchdrucker in Westmünster. Aus dem sechzehnten Iahrhundert habe ich den Italiener *Vida* von Cremona bereits oben aufgestellet, p. 6. *t*) und füge ihm hier bei den Engländer Arthur Saul, der sein Buch in englischer Prose, und Iac. Rowboth der das Seinige 1562 in englischen Reimen verfasset hat. Das Leztere ist eigentlich eine Uebersetzung oder vielmehr neue Bearbeitung aus dem französischen eines italiänisch geschriebenen Originals. Vor allen gehört aber auch noch der berühmte Theosof, Mathematiker und Arzt Hieronymus Cardanus hieher. Dieser Mann von ganz vorzüglichen Talenten und Verdiensten um mehrere Fächer der Wissenschaften war ein Mailänder von Geburt, hatte sonderbare Schicksale seines Lebens, welche er in dem Buche De vita propria selbst beschreibet, und legte sich frühzeitig auf der Universität zu Padua mit solchem Fleiss aufs Schachspiel, dass er vermöge der grossen Geschicklichkeit, welche er sich darin erwarb, eine geraume Zeit lang seine nöthigen Ausgaben von dem Ertrage dieses Spiels zu bestreiten im Stande war. Unter seinen

t) Sein vorzüglichster Commentator ist *Hieron. Wielius*.

nen übrigen gelehrten Schriften findet sich auch eine Anweisung zum Schachspiel, welche unter den alten Schriften über dieses Spiel eben keinen geringen Werth behauptet.

Im siebzehnten Iahrhundert schrieben über dieses Spiel und verdienen unter mehrern andern hervorgezogen zu werden aus den Deutschen die auch in deutscher Sprache geschrieben haben, der Herzog August von Braunschweig Lüneburg unter dem Namen *Gustavus Selenus*, der Schwabe Weikman (Koningspiel oder die grosse Schachspiel) aus den Franzosen der grosse Schachspieler Fillidor u), aus den Engländern die berühmten Namen Hoyley und Thomas Hyde x). Der Leztere führt auch noch einen ungenannten seiner gelehrten Landsleute

u) *Filidors* praktische Anweisung zu Schachspiele. Aus dem Französischen übersetzt von I. H. *Ewald* Gotha 1779. gr. 8.

x) Das Werk des *Thom. Hyde de Ludis OO.* erstreckt sich zugleich über alle andre im Orient gebräuchlich gewesene und noch gebräuchliche Spiele; aber doch ist die Geschichte des Schachspiels das Vornehmste darinnen. S. oben p. 7. 16. u. a. das Werkchen ist sowohl in besondern Ausgaben erschienen, als auch befinder es sich in der Sammlung: *Syntagma Dissertationum quas olim auctor* Th. Hyde *separatim edidit . . . a* Greg. Sharpe. *Oxford* 1767. 2 B. 4.

an, dessen Buch: Ludus Mathematicus per E. W. Lond. 1654. 12mo worin gewiesen wird wie die Schachfiguren vermittelst einer mathematischen Tafel, welcher sie unter gewissen Regeln angeordnet und angemessen werden, zur Auflösung aller und jeden arithmetischen und geometrischen Aufgaben dienen. Das sind nun die beträchtlichsten Namen der Schriftsteller europäischer Nationen über das Schachspiel. Zum Ueberfluss will ich aus der grossen Menge der übrigen aus den letztern Iahrhunderten diejenigen namhaft hinzufügen, welche der oben belobte Th. Hyde noch verzeichnet hat.

Traité des Eschecs par Mr. *Saraçin*, Palamedes. s. Tabula Lusoria von *Dan. Souterius*, *Ascanii Tucci* Duellum Scacchorum in Versen, *Thomae Actii* Lib de Ludo Schacchorum (von juristischer Seite betrachtet an et quatenus sit licitus?), *Petr. Herrada* de ludis; ingleichen die Bücher des *Iacob Mennel* eines Deutschen, *Damianus* eines Portugiesen, *Rui Lopez* eines Spaniers, der Italiener *Girolamus Zanucchus*, *Gregor. Ducchus*, *Gracinus*, *Felix Paciottus*, *Marc. Ant. Severinus*, des Pohlen *Ioh. Cochanovius*, und der Engländer *Iohn Barbier*, *Thom. Midleton*, und *D. Budden.*

Und nun sollten noch einige der neuesten Schriftsteller aus dem gegenwärtigen achtzehn-

ten Jahrhundert, deren Werke gröſstentheils die Theorie des Spiels betreffen und wenig oder gar nichts von der ächten Geſchichte deſſelben in ſich enthalten, folgen: wir werden uns aber begnügen können, wenn ich aus der vorigen Zeit an die bei *Nikolai* herausgegebne und wahrſcheinlich von ihm ſelbſt verfaſste ausführliche Anweiſung zum Schachſpiel, die aus den Buchhandel bekannt genug iſt, erinnere und damit die Allgaieriſche von der lezten Meſſe verbinde. *Allgaier* Neue theoretiſchpraktiſche Anweiſung zum Schachſpiel mit Kupfern, *Wien* 1796 8.

Dritter Abſchnitt.

Namen des Schachſpiels. Alterthum, Erfindungsort, Erfinder, Veranlaſſung zur Erfindung deſſelben. Merkwürdiger arithmetiſcher Kalkül des Erfinders.

Es haben zwar hin und wieder einige Auktores bei griechiſchen und lateiniſchen Schriftſtellern aus den klaſſiſchen Zeiten Spuren von dem Schachſpiel finden wollen: weil aber dieſe Spuren unſtatthaft befunden werden, in-

dem in den beigezogenen Stellen nichts weniger als von einem dem Schachſpiel ähnlichen Spiele der Alten, ſondern vielmehr von dem Bretſpiel oder andern Spielen dieſer Art geredet wird, ſo bleibt es ausgemacht daſs dieſes im Orient erfundne ſchöne Spiel den alten Griechen und Römern gänzlich unbekannt geblieben, und in Griechenland nicht früher bekannt geworden iſt, als in den Zeiten der Byzantiniſchen Geſchichte — und ſo iſt es zugleich Thorheit in dem Schatz der griechiſchen oder lateiniſchen Sprache den Grund irgend einer dieſes Spiel belangenden Benennung aufzuſuchen. —

Die gewöhnliche Benennung des Spiels, ſeit es in Europa eingeführt worden iſt, iſt Schachſpiel, Scacchorum ludus, dergeſtallt, daſs auch die Figuren deſſelben Schache, Scachi, échecs, cheſs etc. genannt werden. Bei den Dänen bedeutet das Wort *Schach* ſoviel sls ſchräg. Ob aber gleich gewiſſe Figuren des Spiels einen ſchrägen Gang zu nehmen pflegen, ſo dürfte doch die Ableitung des Worts Schach für unſer Spiel und ſeine Figuren im Ernſte nicht ſtatt finden. Die dieſe Ableitung verſucht haben, haben ſehr unglücklich gerathen, wie ſich in der Folge zeigen wird. Wo möglich unrichtiger iſt es denen gegangen, welche das deutſche Wort Scach Raub, Beute, und Sca-

cha, Räuberei, oder Scachera; Schächer Räuber, plünderer, herbeigezogen haben — Und ſo ſind alle übrige Ableitungen aus europäiſchen Sprachen, die irgend aufgefunden werden möchten, ſo fein ſie auch der menſchliche Witz immer hin auszuſtaffiren im Stande ſeyn dürfte, ſchlechterdings verwerflich weil das Spiel in Aſien erfunden, und erſt ſpäterhin auf die Europäer fortgepflanzet worden iſt, alſo auch ſeine Benennung allein aus dem Lande ſeiner Erfindung herzuführen berechtiget. — Der Hauptgegenſtand des Spiels iſt die Perſon des Königs und dieſer ihr Name kehrt während dem Verlauf deſſelben, ſowohl in dem bekannten Loſungswerk zur Warnung, wenn dieſer Hauptgegenſtand in Gefahr geſetzt wird, als vornehmlich auch am Ende, da dieſe Hauptperſon vollkommen entkräftet und der Sieg des einen Theils über den andern entſchieden iſt, am häufigſten und unumgänglich nothwendig wieder. Dieſer ſo charakteriſtiſche wiederkehrende Name aber, welcher in unſerer deutſchen Sprache König iſt, lautet bei den Perſern, von denen wir übrige das Spiel zunächſt überkommen haben, Schâh oder Schach *y*). So iſt alſo die Benennung Schachſpiel, und

y) شاه Der letzte Buchſtab des Worts iſt h, welcher aber am Ende etwas härter ausgeſprochen wird und ſo ziemlich ſich dem deutſchen ch nahet.

Schach als Figur des Spiels genommen aus dem perſiſchen, und zwar aus dem Namen der Hauptperſon des Spiels entſtanden. Und nicht allein im Deutſchen iſt das der Fall, ſondern bei vielen andern Völkern welche ſich dieſes Spiels bedienen. Die Portugieſen ſagen Xaque (Schaque) und von ihnen haben es die Schapaner entlehnt, welche Schogui ſprechen. Eben ſo die Spanier: Xaque oder Iaque (Chhaque) z) auch Eſcaque. Daher heiſsen die Schachfiguren ihnen gemeiniglich Eſcaques, bei den Pohlen Szachi (Schachi) und bei den Italienern Scacchi (Skacki) und beim Schach bieten Scacco. Die Iuden haben eben daher ihre סקאקי Scaki und אשקאקש Eſkâkes oder אישקקיש Eſkakês. Aben Iachja nennt das Spiel השאק Haſchâk. Wenn die Ruſſen das Spiel ſelbſt beſtändig nicht anders als Schachmati zu nennen pflegen, ſo iſt dieſes aus einem Miſsbrauch von der Beendigung deſſelben hergenommen, da der König Mât wird, wovon zu ſeiner Zeit das weitre gemeldet werden ſoll. Auch Aben Eſra bedient ſich ſchon des Wortes Schâh mât zur Bezeichnung des ganzen Spiels. Die Franzoſen boten ehedem Schach mit dem Worte Eſchec und die Schachſoldaten oder Figuren

z) Im Spaniſchen wird x und j als ein aus der Kehle gehauchtes *ch* oder als ein g *gutturale* ausgeſprochen z. B. *Donquixote* ſprich *Don kichhote*.

nannten sie Eschecs oder Eschèz, die Engländer sagen Check (Tschek) im Schachbieten und nennen die Figuren oder das ganze Spiel Chess (Tschess).

Alles dieses ist nicht der eigentliche und ursprüngliche Name, welchen das Schachspiel von Alters her bei den Orientalern geführet hat. Inzwischen ist dieser Name anpassend und schicklich genug, um beibehalten zu werden. Denn was ist das Schachspiel anders als in der That ein Schachspiel — ein Königsspiel wie es Weikmann nennet? Schahiludium i. e Regiludium a). Um so unanstössiger ist diese Benennung unter uns, da wir von langen Zeiten her gewohnt sind, unter dem Wort Schach, das doch eigentlich den König, als die Hauptperson des Spiels bedeutet, zugleich alle und jede Steine oder Figuren desselben ohne Unterschied zu begreifen.

Von den Persern wird unser Schachspiel zuweilen Bech oder Pech, auch Awend, Awengk oder etwas zusammengezogen Awen genannt. Aber auch diese Benennungen sind noch nicht die eigentlichen und ursprünglichen dieses Spiels. Sie sind zufälliger Entstehung. Pech bedeutet Auf! wohlan! Euge, bene. Die Veranlassung, das Spiel daher zu benennen, kann keine andere seyn,

a) Man kann im Lateinischen auch *Scachotechnia, Schabotechnia, Scachomachia, Schabomachia* sagen.

als weil man die Spieler während der Operation durch dieſen Ausruf einander aufmuntern hörete *b*). Awen, Awend, Awengk iſt auf Deutſch was aufgehangen wird, Suſpenſum — weil die Orientaler die zu dieſem Spiel gehörige Geräthſchaft, wenn nicht geſpielt wird, an die Wand aufzuhängen pflegen.

Welches alſo iſt nun, damit wir zum Zweck kommen, der älteſte Name des Schachſpiels bei den Aſiaten, bei denen es erfunden iſt? Es iſt der noch bis dieſen Tag in jenen Gegenden allgemein gebräuchliche Name *Schathrandſch c*). Mit dieſem und keinem

b) Wenn *pech* noch eine andere Bedeutung haben ſollte, welche eigentlicher dieſes Spiel zu bezeichnen vermöchte, ſo iſt ſie wenigſtens in unſern Hülfsmitteln perſiſcher Schriftſprache nicht bemerkt.

c) شطرنج die Schriftſteller bleiben der Schreibart dieſes Wortes, welche im Texte und mit dem arabiſchperſiſchen Lettern hier in dieſer Note angezeigt iſt, nicht überall getreu. Die Armenier ſchreiben in ihrer Sprache, in welche der Name von Perſien aus aufgenommen worden, *Schadrandſch* und auch *Ssadrandſch*. Jn der gemeinen türkiſchen Ausſprache hört man gewöhnlich ein i oder e ſtatt des erſtern a. Zuweilen findet man auch ſtatt das *dſch* ein *gk* nämlich *Schathrangk* geſchrieben, ingleichen ſtatt das *th* ein *t* als *Schetrendſch* oder *Schetrengk*. Andre Verſchiedenheiten in der Schreibart, mehrere offenbare Schreib-

andern Namen ist das Spiel in den ältesten Urkunden belegt. Er ist nicht nur im Schâh-Nâmè, im Ferhengk Dschihangkiri und allen übrigen 'arabischen und neupersischen Büchern gebraucht, sondern wird auch schon in den indischen Urkunden vorgefunden. Und sogar zu uns Europäern ist dieser älteste Name des Schachspiels übergegangen; denn die Spanier und Portugiesen schreiben Xatrang oder Xatreng und sagen mit Gebrauch des 'arabischen Sprachartikels al oder el gemeinhin Alxedrèz, Algedrèz, Agedrèz, Axedreç etc. Ja der Gebrauch dieses asiatischen Wortes hat sich so ausgebreitet, daſs er verschiedne entfernte Redensarten erzeuget hat. So nennen die indischen Kaufleute eine gewisse Art gestreiften oder gewürfelten Zeug oder Teppich Ssitrundschi, weil es Aehnlichkeit mit den Teppichen hat, deren sich die Asiaten anstatt des Schachspiels bedienen. S. U. Ferner ist Schathrandschi im Persischen und Türkischen eine Gattung von Brod, welches wegen untermischter grober Spalzen ein buntes Ansehen bekömmt, wenn man es aufschneidet, ohnge-

fehler ungerechnet, die man bei *Hyde* gesammelt findet, sind *Scharandsch*, *Ssatrândsch*, *Zathrandsch*. Die Griechen seit dem Byzantinischen Zeitalter her haben diesen Namen in Σαντρὰζ oder Σαντρὰτζ und Ζατρίκιον verkehret. Letzterer Form bedient sich *Anna Comnena*.

fähr auf die Art, wie unser westfählischer Bonpurnickel *d*). Noch einen andern, dergleichen Sinn verbinden die Neugriechen in den türkischen Staaten mit ihrem Σαντρας, indem es ihnen oft soviel als einen dummen Menschen, oder einen Menschen mit bäurischen Sitten und überhaupt einen Menschen anzeiget, welcher nicht die Gaben hat, sich gehörig zu entwickeln. Sie haben diesen Redegebrauch, welcher sich wahrscheinlich auf die Verwickelung unsers Spiels gründet, aus den Sprachgebrauch der Türken

d) Im *Ferbengk Dschihangkiri* heisst es daher unter andern: *Schathrandsch nennt man ein gemischtes Rockenmehl, dessen ungleiche Theile theils einen dem Schachteppich ähnlichen Brei, theils wenn es nicht gekocht sondern gebacken wird, ein dergleichen Brod geben.* Diese Art *Brei* oder *Brod* wird im Orient als eine geringe Kost angesehen. Daher hat der Dichter *Auhhadi* einen Vers, der in deutscher Uebersetzung also lautet:

Die Tafel der Himmelskugel und ein schathrandschisches Brod
Was nutzen beide zum stattlichen Gastmahl auf Erden.

D. i. obgleich der gestirnte Himmel die schönste Tafel mit den glänzendsten Speisen besetzet, darstellet, so dient sie nicht dem sterblichen Menschen zur Sättigung ihres verlangenden Magens, so wenig ein schathrandschisches Brod dem leckeren Munde der eingeladnen Gäste genüget. —

unter denen ſie leben, entlehnt, worüber man die weitere Erklärung bei H y d e finden kann *e*).

Nach dieſer kleinen Ausſchweifung wiederum auf die Hauptſache zurückzukommen, ſo fragen wir nun, wo ſich die bisher angezeigte älteſte Benennung unſers Schachſpiels eigentlich herſchreibt? Man kann in voraus denken, daſs man auf ſehr verſchiedne Ableitungen verfallen iſt, wovon jedoch natürlich nur Eine die wahre ſeyn kann.

Wie man zu ſagen pflcget, mit Haaren herbeigezogen, und von Grund aus unrichtig, ſprachwidrig zugleich, iſt die Ableitung des *P o ſ s i n* in ſeinem Gloſſario über den Text der Anna Comnena *f*) Es iſt daher kaum der Mühe werth, ſich bei dergleichen ähnlichen Herlei-

e) *De ludis OO* der Ausgabe in den *Syntagmate* p. 43. 44.

f) Er nimmt Ζατρίκιον für Ζατρειον d. i. *Kerker*, *Stockhaus*, hält ſo ferner den *Ludus Latrunculorum* oder *Latronum* der Alten (unbekannt mit der alten Bedeutung, nach welcher *Latrunculus* und *Latro* nicht *Räuber* ſondern *Krieger*, *Militem* anzeigte und *Latrocinare* ſoviel als *Militare* war) für ein und daſſelbe Spiel, und glaubet nun, daſs dieſes Spiel daher benennt ſey, weil es zuerſt den Miſſethätern im Gefängniſs gebräuchlich geweſen. Allen dieſen Unſinn, ohngeachtet die Anna ausdrücklich ſaget, daſs dieſes Spiel von *Aſſyrien* aus gekommen ſey.

tungen aufzuhalten, welche ohne Hülfe der orientalischen Mundarten gemacht worden sind.

Eine der allgemeinsten Ableitungen, ist dass der Name aus Zadrengk entstanden sey, d. h. hundert Farben, Wendungen, Kunstgriffe, Maschinerien etc. welche nämlich in diesem abwechselnden Spiele statt fänden. Andre wollen vielmehr Zad rendsch d. i. hundert Sorgen, hundert Beklemmungen etc. denen der König dieses Spiels sammt seinen Officieren ausgesetzt sei. Noch andre setzen Schâhrengk zusammen, welches sie Regia techna d. i. Ränke, Anschläge der Könige übersetzen, oder Schâh rendsch d. i. Königssorgen, des Königs Beklemmung etc. weil dieses Spiel so eigentlich ein Königsspiel sey, und weil die Absicht desselben dahin gehe, den König ohnmächtig zu machen g). Ein grosser türkischer Kommentator, namens Ekhteri erklärt den Namen durch das persische Schud rendsch d. h. Kummer, Schmerz, Sorge etc. weichet, weil den Spielern dieses schöne Spiel so nachdrücklich zur Erhohlung diene,

g) *Zad* bedeutet in persischer Sprache *hundert*, und *hundert* gilt für runde Zahl des Vielfältigen. *Rengk* bedeutet *Farbe*, *Weise*, *Wendung* etc. *Rendsch Sorge*, *Beängstigung*, *Kummer*, *Beklemmung* etc. *Schâh* oder *Schach* ist das ordentliche Wort im Persischen, einen König zu bezeichnen.

Drei andre Ableitungen bringet Elzafedî in ſeinem Commentare über das Lâmiſche Gedieht des Thoghrâi bei. 1) Von dem 'arabiſchen Worte Schathr d. i. Hälfte, weil jeder Spieler die Hälfte der zum Spiel gehörigen Figuren unter ſeinem Commando habe. Dieſe Ableitung, ſo unſtatthaft ſie auch ſchon wegen ihres arabiſchen Urſprungs und noch mehr in der Sache ſelbſt iſt, kömmt unter andern in einem arabiſchen Räthſel vor, das derſelbe Schriftſteller anführet. „Was nämlich dasjenige ſey, deſſen Name die ganze Beſchaffenheit deſſelben andeute, das viel Nachdenken und viel Fleiſs erheiſche, das kurz zu ſagen fünf Buchſtaben habe (nämlich Sch, th, r, n, dſch *h)*) davon drei genau die *Hälfte* machen (nämlich Sch, th, r — Schathr dimidium *i)*) — 2) Vom 'arabiſchen Ssathr d. i. Linie, weil das Schachfeld aus kreutzweis durch einander gezognen Linien oder Quadraten, Würfeln beſtehe. 3) Von der perſiſchen Zuſammenſetzung Scheſchrendſch oder Scheſchrengk d. i. ſechs Farben, ſechs Weiſen, Arten, Gattungen, nämlich in den ſechs Hauptfiguren des Spiels,

h) Denn die Hülfslauter werden in den aſiatiſchen Sprachen gewöhnlich nicht geſchrieben.

i) *Hälfte* der Bedeutung nach, nicht den Buchſtaben nach, da die Hälfte von fünf dritthalb ſeyn würde. —

welche ſind König, Königin, Läufer, Springer, Roch, Bauer. So ſehr ſich auch Zafedi in dieſe leztere Abſtammung verliebt, ſo ſtark kämpfet auch ſie, wie alle die übrigen mit anklebender Froſtigkeit, Unwahrſcheinlichkeit und Ungemeſſenheit, wie jeder Kenner und Liebhaber leicht von ſelbſt fühlet.

Aus allen dem bisher angezognen lernt man wenigſtens ſo viel, daſs die Orientaler, ohngeachtet ihre Sprachen meiſt weit geregelter und auf feſtere etymologiſche Grundſätze geſtützet ſind als die unſrigen, dennoch ſehr oft in der wahren Ableitung ihrer Wörter aus dem Schatze ihrer eigenen aſiatiſchen Mundarten irre gehen. Doch ich muſs noch ein paar andre ähnliche Ableitungen berühren. Der gelehrte Thomas Hyde nähmlich bemühet ſich zu erweiſen, daſs der Name Schathrandſch, der im Perſiſchen, woraus er entſprungen ſey, eigentlich Ssatrengk geſchrieben werden müſſe, in ſeiner Bedeutung mit der gewöhnlichen Bedeutung des leztern Wortes übereinſtimme. Ssatrengk nämlich bedeutet ſonſt die Mandragora d. i. die Pflanze Alraun, welche die geſchäftige Einbildungskraft zum Symbol der Menſchengeſtalt geſchaffen hat *k*). Das Schachſpiel habe nämlich bei

k) Es iſt die bekannte Liebespflanze der Alten, *Circea*. Wegen ihrer Geſtalt weil man Haupt und Hände

seiner ursprünglichen Erfindung in Indien wahrscheinlich einen andern Namen erhalten, und zwar wie es scheine den des Krieges zwischen Gkau und Thalchand (S. w. u.) da es aber hernach zu den Persern gekommen, hätten diese von den menschlichen Gestalten und Bedeutungen seiner Figuren Veranlassung genommen, solches das Spiel mit Mandragoren (Halbmenschen, stummen und unbeseelten menschlichen Gestalten) zu nennen. Hyde findet sich in seiner Ableitung durch das Zeugniss des Verfassers des Ferhengk Dschihangkiri bestätiget. „*Ssatrengk* heist es daselbst, ist der Name einer Pflanze von Menschengestalt, welche von den 'Arabern *Iabruhh elzanem* (d. i. die bildliche Mandragora) genannt ist.

des Menschen daran in etwas abgebildet gefunden hat, und die Wurzeln sich gleichsam umarmen sollen, hiess sie bei den Alten auch Ανθρωπομορφος und *Semihomo*. Man findet sie weiter beschrieben bei *Dioskorides*, *Theophrastus*, *Plinius* u. a. Die Perser nennen die Mandragora oft *Merdom Gkiäh* d. i. *Menschenkraut*. Man hat aber noch einen gewissen *Baum*, den man aus gleicher Fantasie ebenfalls *Ssathrengk* zu nennen pfleget. Die 'arabischen Romanen, fabeln von diesem Baum vieles, unter dem Namen *Wakwák*. Ich übergehe einigen andern Gebrauch, den man in der arabischen und persischen Sprache wiederum aus neuer Vergleichung mit der Mandragora und dem *Wakwák* von dem Worte *Ssatrengk* machet.

Von daher hat das berühmteste Spiel seinen Namen bekommen, weil es mit hölzernen Menschenfiguren gespielet wird. Die Araber sprechen es ihrer Mundart gemäss *Schathrandsch* aus, weswegen es auch in dieser Schreibart am bekantesten ist.„

So zuversichtlich *Hyde* in seiner gefundnen Herleitung des Namens Schathrandsch oder Ssatrengk begründet zu seyn glaubte, so hat ihm doch schon unter andern sein Gelehrter Landsmann Eduard Bernhard in einem Briefe an Hiob Ludolf *l*), widersprochen, hauptsächlich, weil man ja vor Alters mehr mit Thiergestalten als menschlichen Figuren gespielet habe. So viel ist gewiss, dass, wenn auch dieser Grund nicht statt findet, indem auch die Thiergestalten immer eigentlich doch statt menschlicher Werkzeuge stehen, demohngeachtet, die Benennung des Schachspiels von der Mandragora sehr fremdartig und sonderbar scheinet; also wenig wahrscheinlich ist, und ganz und gar wegfällt, sobald wir eine schicklichere und glaubhaftere Entstehung des Namens Schathrandsch oder Schatrengk

l) Er steht in dem Commercio epistolico, das *Sharpe* an dem mehr angezogenem *Syntagmate Diss.* angehänget hat.

trengk entdecken werden. Und sollte wohl Eduard Bernhard dagegen glücklicher gerathen haben, wenn er die Ableitung vorschläget, dafs der Name dieses Spiels eigentlich der bekriegte oder befehdete König zu übersetzen sey? Diese Ableitung hat vielmehr noch etwas mehr wider sich als die Hydische, das nämlich, dafs sie nicht einmal sprachrichtig ist. Ohne diese Behauptung mit ihren Gründen zu belegen, will ich lieber auf dasjenige übergehen, durch welches, wie ich überzeugt bin, alles vorige entbehrlich wird,

Allerdings ist der älteste bekannte Name des Schachspiels Schathrandsch oder Ssatrengk, Schatrangk etc. Allein dieser Name ist weder arabisch noch persisch. Er ist nicht erst von den Persern gegeben worden, da sie dieses Spiel aus Indien erhielten, wie Hyde behauptet, sondern er war dem Spiele schon charakteristisch bevor es nach Persien überging, und es ist in der That kein Grund vorhanden, denselben für jünger zu halten, als die Erfindung dessen, was er bezeichnet. Er ist also indisch und mufs in dem Sprachgebrauch der heiligen hindostanischen Schriftsprache, welche das Ssamskhret oder Schanscrit ist (S. oben p. 48) aufgesuchet werden.

Es thut nichts, daſs dieſer indiſche Urſprung des Namens bei den übrigen aſiatiſchen Schriftſtellern, dergeſtalt frühzeitig in Vergeſſenheit gekommen iſt, daſs ſie, bis auf diejenigen welche in Indien ſelbſt ein Wörterbuch zuſammentrugen, errathne Etymologien aus dem arabiſchperſiſchen an deſſen Stelle zu ſetzen pflegen: genug, der Name iſt ſeit undenklichen Zeiten in Hindoſtân bekannt, findet ſich noch izt in den Büchern der hindoſtâniſchen Litteratur, und wird eigentlich Tſchaturangka geſchrieben und ausgeſprochen.

Tſchaturangka bedeutet die vier Angka oder Theile eines Heers, welche ſind Haſty, Aswa, Rat'a, Padatam d. i. Elefant, Pferd, Wagen, Fuſsvolk (nach jetziger Art zu reden, Läufer, Springer, Roch, Bauer). Dieſer Sinn des Worts iſt theils mit dem Schachſpiel ſelbſt, theils überhaupt mit den Beſchreibungen der indiſchen Dichter übereinſtimmig, wenn ſie wirkliche Kriegsheere beſchreiben.

Zufolge einer natürlichen Verkürzung des Ssamskret Wortes, machten die ältern Perſer Tſchatrangk daraus. Aber die 'Araber, welche ſich des perſiſchen Reichs bemächtigten, und welche in ihrem Alfabet weder den Anfangs - noch den Endbuchſtaben jenes Wortes haben, veränderten daſſelbe noch weiter in Schathrandſch, Ssathrendſch,

Zathrandsch u. s. w. Dieser verfälschte Name kam mit dem arabischen Alfabet in das Neupersische, ward Schatrangk, Ssatrengk, Zatrengk u. s. f. und endlich sogar in Indiens Dialekte, wo nur noch der Gelehrte die wahre Ableitung dieses Namens kennt. Mit Weglassung des zweiten Theils der Zusammensetzung (Angka) erhielten jedoch die Malaien die ursprüngliche wahre Aussprache, indem sie dieses Spiel Tschator zu nennen pflegen *m*).

Auf diese Weise ist in ein sehr bedeutendes Wort der geheiligten Sprache der Brahmen endlich nach und nach in Axedrèz und andere ähnliche Formen (S. ob.) so wie Schâh im Scachi, Xaque, echecs, chess u. s. w. (S. ob.) umgewandelt worden und hat nach einem seltsamen Zusammentreffen von Umständen das englische Wort check (Abhaltung, Unglück, Schachbietung) ja sogar den Namen Exchequer (der öffentliche Schatz) hervorgebracht. Ich übergehe andre seltsame noch weit fremdartigere Bennennungen unsers Spiels, als Brandubh bei den Irländern, und andre

m) *Hyde* thut sehr unrecht, wenn er dieses *Tschator* durch das persische *Tschâdir*, d. i. Decke, Teppich erkläret, weil die Orientaler sich eines Schachteppiches statt unsers Schachbretes bedienen.

mehr, die man bei Hyde angemerket finden kann.

So verschieden wir die Meinungen über die älteste Benennung des Schachspiels und die Benennung dieses Spiels bei verschiednen Völkern selbst befunden haben, so verschieden sind auf der andern Seite die Bestimmungen über das wahre Alterthum, den Erfinder und den Erfindungsort desselben Spiels.

Einige haben es, wiewohl vergebens versucht das Schachspiel von den Egyptern herzuleiten. Unter den Iuden giebt es welche, die die Erfindung desselben dem König Ssalomo zugeschrieben haben. Sie haben keinen andern Grund für diese Sage, als etwa jene hohe und überspannte Idee, welche die Orientaler nach den Zeiten Muhhammeds von diesem Ssoleimann (wie sie ihn auszusprechen pflegen) in Gang gebracht haben, und die gar treffliche Dienste, zur Ausschmückung ihrer Romanen und Fabeln hat leisten müssen. — Nicht zufrieden mit dieser Höhe des Zeitalters ist man sogar noch weiter hinauf bis zur Zerstörung Troja gestiegen, da ein Palamedes eben dieses Schachspiel zur Belustigung und Lehre des griechischen Heers bei der Belagerung erfunden habe. Allein schade! dass alle Zeugnisse die hierüber aus griechischen Schriftstellern haben beigebracht werden können, unser Schachspiel im geringsten gar nicht an-

gehen, ſondern weit eher das Bretſpiel betreffen könnten. Nicht günſtiger iſt das Glück allen denenjenigen, welche dieſes Spiel überhaupt aus dem alten Griechenland oder Latien abzuleiten geneigt wären. Sie haben nur zu oft das alte Spiel der Latrunculorum damit verwechſelt. Poſſin's Schiffbruch auf dieſem Meere habe ich weiter oben ſchon berühret. Derſelbe beziehet ſich ferner auch auf Auktorität eines alten Scholiaſten auf eine Stelle des Theokrit in dem 6ten Idyllion „και τον απο γραμμης κινει λιθον et a linea movet lapidem,„ die Kritiker aber werden ſich wohl nie überreden laſſen, daſs an dieſem Orte anders als auf ein von dem Schachſpiel und ſelbſt von dem ludo latrunculorum ganz verſchiednes Spiel gedeutet ſey. — Lapis a linea wird durch Regem e loco ſuo movendum ut hostes debellare poſſit erklärt, welches doch, wie Hyde ganz richtig erinnert, von dem Geiſt des Schachſpiels ſehr entfernt iſt. Auf ähnliche Art hat Meurſius bei jener Stelle geſtrauchelt, worüber ich bei Hyde nachzuſehen bitte, pag. 46. 47. Sogar der gelehrte Saumaiſe iſt in den Irthum gerathen, das Ζατρικιον der Anna Comnena aus dem alten Griechenlande herzuleiten. Die Erfindung des Schachſpiels ſey ſo alt ſie wolle, ſo iſt auf allen Fall doch das gewiſs und ausgemacht, daſs die Bekanntſchaft

mit demselben vor seiner Ueberpflanzung aus Indien nach Persien unter Regierung des Nuschirwân, wie wir bald hören werden, nicht einmahl in Vorderasien, geschweige gar in Griechenland oder Latien gedacht werden kann. Ist es dahero Wunder, wenn alle jene Vermuthungen und Hypothesen, so ganz von allen historischen Spuren und Zeugnissen entblösset sind!

Hieronymus Vida schreibt die Erfindung einem gewissen Xerxes zu, der nach Wielius den Zunamen Philometor gehabt haben soll. Dieser Xerxes solle durch die Hofschranzen eines gewissen Babylonischen Königs, welcher von andern Evil-merodach oder bei Olearius (in seiner Uebersetzung von Ssa'd'is Rosenthal) Elmaradab genannt wird, Veranlassung erhalten haben, das Schachspiel für ihren König zu erfinden, weil derselbe auf diesem Wege am sichersten von seinen Principien der Ungerechtigkeit und Tyrannei habe abgelenket werden müssen; da man ihm durch dieses Spiel in einem lebhaften Beispiele unter Augen zu legen im Stande gewesen, wie ein Staat gut und glücklich regiert werde, und welches die Pflichten der Könige und seiner Unterthanen seyn. Wer der erste Erfinder dieses Romans wohl gewesen seyn möge, scheint schwerlich auszumitteln. Die wahre Geschichte der Erfindung des Spiels, die ich hernach

erördern werde, wiederlegt dieselbe von selbst, ohne dass ich nöthig habe, etwas weiteres zu ihrer Bestreitung aufzusuchen.

Io. Fabricius meint, der Erfinder des Spiels sey ein Perser gewesen, und habe Schatranga geheissen. Das heisse man doch gerathen! Die oft angeführte Anna Comnena sagt, die Griechen hätten das Spiel von Assyrien aus erhalten. Assyrien wird bekanntlich in sehr weitem Umfange genommen, wovon die Leser mehreres in meiner Geschichte des alten- und neuen- vorder- und Mittelasiens finden werden. Anna kannte also blos die Herkunft des Spiels von Persien aus, der eigentliche indische oder hinterasiatische Ursprung war ihr aber unbekannt geblieben. Ist's doch kaum zu begreifen, dass selbst 'Araber und Neuperser so wenig deutliche und genaue Vorstellungen von dem Ursprung des Schachspiels, und seiner Veranlassung haben. Mass'ûdi, in seinen goldnen Fluren *n*), er-

n) *Mass'udi's Murûdch eldeheb u ma'aden eldschewaher* d. i. *goldne Fluren und Minen köstlicher Gemmen* ist ein kosmografisches und historisches Werk von grossem Ansehen bei den Morgenländern. Hr. *Deguignes* hat umständliche Nachrichten davon aus einigen Handschriften desselben in der ehemaligen königlichen nunmehro aber National-Bibliothek zu Paris, ertheilet in den *Notices et extraits des Mss. T.* I. *Mass'ûdi* schrieb um das Iahr 336 (Chr. 947.).

zählt eine gewisse Königin habe einen Sohn gehabt, dessen Stärke und Tapferkeit ein so allgemeines Gerücht verbreitet, daſs er das Schrecken aller benachbarten Fürsten geworden. Es habe sich aber einstmals zugetragen, daſs dieser tapfere Iüngling in einem seiner Gegner seinen Mann dergestalt gefunden, daſs ihn dieser sogar vom Pferde zu stürzen oder aus dem Sattel zu heben vermocht habe. Da der Streit gegen diesen Feind immer hartnäckiger geworden und zugenommen, sey die Mutter beängstigt worden, daſs ihr Sohn endlich wohl gar in diesem Treffen das Leben verlieren dürfte. Zu ihrer Beruhigung also hätte ihr einer ihrer verständigsten Räthe das Schachspiel vorgeleget, und ihr daran gewiesen, wie eigentlich die Lage des gegenwärtigen Krieges sey, wie der König aus seiner Eingeschlossenheit hervortreten und sammt der ganzen Reuterei mit vereinten Kräften zu kriegen und zu siegen habe. Man wird aus dieser Erzählung sehen, daſs ihr Urheber von der wahren Erfindung und Veranlassung des Spiels einige Wissenschaft gehabt, nur aber mit den nähern Zeitumständen nicht bekannt genug gewesen ist.

Andre arabische Schriftsteller giebt es, welche der Erfindung des Schachspiels als einer Erfindung zum Unterricht eines indischen Prinzen gedenken. Auch diese Idee

ist aus der Ueberlieferung von der wahren Veranlassung und dem rechten Vaterlande des Spiels geschöpfet.

Andre sind in ihrem Berichte schon etwas umständlicher. Sie sagen: Ein gewisser persischer Monarch, habe von seinem Nachbar, König von Indien, Tribut gefodert. Dieser Letztere sei hierüber beschwerlich mit seinen geheimen Günstlingen oder den Ständen des Reichs zu Rathe gegangen. Da habe denn einer das Schachspiel erfunden. Dieses Spiel sey an den persischen Hof mit dem Berichte übersendet worden, dass wenn man dort aus eignen Genie fähig sey, solches Spiel zu enträthseln, und die Weise seines Ganges auszufinden, man sich von Seiten Indiens nicht weigern würde, das verlangte abzutragen, widrigen Falls es aber bei dem Gegentheil sein Verbleiben haben müsse. Inzwischen habe sich an dem persischen Hofe wider alles Vermuthen sogleich einer der Grossen aufgeworfen, dem König über dieses Spiel allen Aufschluss zu ertheilen. Er sey mit dem indischen Gesandten blos darinn übereingekommen, dass ihm dieser die Bewegung der einzelnen Figuren gezeiget, und sey dann sofort, ohne weitere Hülfe im Stande gewesen richtig zu spielen. Der König von Indien also habe hierauf den verlangten Tribut auch richtig bezahlt. In wie weit diese Erzählung, gleich den beiden vorigen, mit

der wahren Geſchichte oder Erfindung des Spiels übereintreffe, wird ſich in der Folge an den Tag legen.

Einige andre Annahmen der muhhammedaniſchen Schriftſteller, verdienen weniger Aufmerkſamkeit, weil ſie ſich von der Wahrheit ganz und gar entfernen. Dahin gehört die Meinung des Verfaſſers des Buches Muſtathraf, ſo Hyde anführet, daſs man den Chalif Elmamun (Sec. 9.) für den Erfinder halte. Dieſer Chalif war, wie wir oben S. 40 bemerkt haben, eben kein ſonderlicher Schachſpieler. Wie iſt es alſo möglich, daſs man ihm die Erfindung beimeſſen könnte? — Ferner gehört dahin, wenn einige die Erfindung einem gewiſſen Filoſof Namens Ledſchlâdſch zuſchreiben wollen. So Ekhteri in ſeinem türkiſchen Wörterbuche, und der Verfaſſer eines alten Gloſſariums über die veralteten Worte und Namen des Schâhnâmè Firdûſsi. Eben ſo ungegründet nennen andre den berühmten groſsen Schachſpieler Elzûli, deſſen oben S. 42 gedacht iſt, den Erfinder unſers Spiels. Denen wiederſpricht daher Iben Chalikhân, ein berühmter arabiſcher Geſchichtſchreiber des 13ten Iahrhunderts o), deſſen eigne

o) *Ibn Chalikhân* aus dem berühmten Geſchlechte der Barmekhiden, ſeines Glaubens ein Schâfa'it, gebohr-

Erzählung aber ebenfalls ihre Fehler hat. „ . . . Elzûli, ſagt er . . . wird von einigen ſogar als der Erfinder des Schachſpiels angegeben. Das iſt aber ein groſser Irthum. Denn der eigentliche Erfinder iſt geweſen Ziza Bin Dahir der Indier. Der hat es dem groſsen König Schahrâm *p*) geſtellet. Der damalige König von Indien aber war Belhît *q*) u. ſ. w.„ Elzâfedi will ihn verbeſſern, erzählt aber die Sache nicht weniger unrichtig, daſs nämlich Ardeſchir Babegkân, König von Perſien,

ren im Iahr der Flucht 608 (Chr. 1211) zu Arbela in Meſopotamien, Kadhi zu Kâhira in Egypten und hernach zu Damaſchk in Syrien, geſtorben 681 (Chr. 1282.) hat uns in arabiſcher Sprache unter der Aufſchrift *Wafiât ela'jân* d. i. *Mortes virorum illuſtrium* Lebensbeſchreibungen nicht blos gelehrter, ſondern in jeder Lebensart berühmter Männer hinterlaſſen. Das Werk faſſet mehrere Bände und iſt nach alfabetiſcher Ordnung eingerichtet. Er hat ſeine Arbeit im December Iahr Chriſtus 1273 geſchloſſen, das Ganze aber iſt erſt durch eine beträchtliche Fortſetzung vollendet worden, daran *Fadhl allâh Bin Abilfachr Eſsokâi* den vornehmſten Antheil hatte.

p) Soll nach *Hyde* eigentlich *Behrâm* geleſen werden, denn dieſer Name iſt in der Geſchlechrsfolge der Könige von Perſien bekannt genug, von *Schehrâm* dagegen iſt keine Spur vorhanden. S. aber u.

q) Auch dieſer Name iſt verſtellt. Die wahrheit oder Unwahrheit der Angabe ſelbſt wird ſich aus der Folge ergeben.

der erste aus dem Hause der Ssassâniden, das Nerdspiel erfunden habe, worauf Ziza zur Nacheiferung für seinen König Belhît das Schachspiel ausgestellet habe. — Auch Ssokeiker pflichtet dieser Erzählung bei. „Fragt man mich, sagt er, ob ich den Namen des Erfinders von diesem Spiele, und des Königs für den es erfunden worden, wisse? so sage ich, ja. Ziza ein indischer Weise, ein Sohn des Dâher hat es ersonnen. Er hat es für den König Indiens Schahram erfunden *r*). Es nennen ihn inzwischen einige Belhît u. s. w.„

Aus diesen bisher angezognen Erzählungen erhellet wenigstens soviel, dass man darinne einstimmig sey, dass das Schachspiel in Indien erfunden und von dannen nach Persien überbracht worden ist — dahin stimmen alle, die bessere Kenntnisse von der Geschichte desselben besitzen, überein, und es wird auch schon dadurch wahrscheinlich, weil wir den Elefanten unter die Zahl seiner vornehmsten Figuren eingeführt finden. Aber wenn? von wem? und wie?

r) Der Verfasser hat seinen Gewähresmann *Ibn Chalikhân* nicht verstanden; denn dieser verstehet wahrscheinlich einen König von Persien; obschon auch *Hyde* das Gegentheil angenommen zu haben scheinet, wie es sich auch wirklich verhält. S. u.

Mirchond und **Chondemir**, zween Schriftsteller die in der persischen Geschichte grosses Ansehen haben, bemerken als eine ausgemachte Sache, dass das Schachspiel, so wie das Buch Khelîla wa Dimna oder wie die Indier zu reden pflegen, die Fabeln des Wischunsarman *s*) aus Indien nach Persien verpflanzet worden sind zur Zeit des in Persien regierenden Monarchen Anuschirwan, welches also im sechsten Iahrhundert unserer christlichen Zeitrechnung geschehen ist. Mit ihnen stimmen andre Schriftsteller dieser Nation überein, und wir können uns auch auf des Firdû-

s) Die Fabeln der *Wischunsarman* oder indischen Aesops sind ein Stück der allerältesten Litteratur der Indier. Aus einem Missverständniss haben uns die muhhammedanischen Schriftsteller den Weisen, welcher sie verfasset, *Pidpai* oder *Pilpai* genannt. Und unter diesem Namen sind sie bei uns lange Zeit ausgegeben und bearbeitet worden, bis wir in den neuesten Zeiten mit der indischen einheimischen Litteratur etwas bekannter geworden sind. Sie sind noch unter mehrern Namen in verschiednen Gestalten erschienen und heissen z. B. auch das *Buch der ewigen Weisheit das Testament des Huschengk*, das *Königsbuch* etc. Hussain Khâschefi's Werk *Anwâr Soheili* d. i. Strahlen des Kanopus ist eine Parafrase davon. Man sehe mehr in der *arabischen Anthologie* (Leipz. 1791. p. 87. 88.) und dereinst an seinem Orte in der *Geschichte des alten- und neuen vorder- und Mittel- Asiens.*

ſsi Schâhnâmè berufen, darinn dieſe Sache umſtändlicher enthalten iſt. Denn in dieſem vortrefflichen Werke haben wir die älteſte Urkunde vom Schachſpiel aus den Schätzen der neuperſiſchen Litteratur, und folglich für die Geſchichte der Entſtehung und Ueberpflanzung deſſelben nach Perſien das älteſte Zeugniſs von Perſien aus. Zeugniſſe der indiſchen Schriftſteller, ſelbſt gehen viel höher hinauf, wie ich bald hernach beibringen werde.

Gewiſs iſt es alſo, daſs das Schachſpiel in Perſien zuerſt unter Anuſchirwân bekannt geworden iſt, im ſechſten Iahrhundert unſerer Zeitrechnung. Anuſchirwân, auch Nuſchirwân iſt ein in der Geſchichte ſehr bekannter und ſehr berühmter Monarch von Perſien geweſen, aus dem Hauſe der Ssaſsaniden *t*). Er war, da ſein Tod in das Iahr Chr. 576 fällt, ein Zeitgenoſſe des Kaiſers Iuſtinian. Erſt nach Iuſtinians Zeiten kann das Schachſpiel nach Europa gekommen ſeyn. Dahero kommt daſſelbe in dem Corpore juris civilis noch nicht vor. Und wäre es ſelbſt im Vorderaſien vor dieſem Zeitalter bekannt geweſen, wie einige geglaubt haben, ſo würde es nicht wohl zu begreifen ſeyn, wie es gekom-

t) In europäiſchen Büchern wird er oft *Anuxirvan* geſchrieben, welches nach der portugieſiſchen Ausſprache geſchiehet.

men sey, dass der Talmud der Iuden davon schweigt *u*).

Einige orientalische Schriftsteller haben gestritten, ob das Nerdspiel oder das Schachspiel älter sey? die Perser und Indier sollen sich durch die beiden Spiele Nerd- und Schachspiel einander gleichsam aufgefordert haben. Da sagen nun einige Schriftsteller, dass die Inder den Persern zuerst ihr Schachspiel übersendet und dafür das Nerd zurückerhalten, andre aber umgekehrt, dass die Perser die Inder zuerst durch ihr Nerdspiel aufgefordert hätten. Allein was wir auch von diesem historischen Umstande für richtiger erkennen, so beweist derselbe doch nur die gegenseitige Verpflanzung der beiden alten Spiele aus diesem Lande in jenes. Beide Spiele aber konnten in dem Lande ihrer Erfindung lange vor der besiegten wechselseitigen Umschickung im 6ten Iahrhundert, wohl seit undenklichen Zeiten vorher im Gebrauch gewesen seyn. — Denn die Urkunden und Nachrichten von jener wechselseitigen Wanderung der beiden Spiele besagen hierüber nichts Bestimmtes. Sie sagen nicht, dass die Spiele damals zuerst erfunden worden, sie sagen nur,

u) Der späte Glossator des Talmud *Tract. Kethuvot.* Fol. 61. 2. giebt keinen geringen Beweiss seiner Iguoren, wenn er das im Texte vorkommende Spiel *Nerd Schir* (Nerdspiel) durch אישקקיש commantirt.

daſs ſie auf einen neuen Boden verpflanzet worden. Es iſt alſo aus dieſem hiſtoriſchen Umſtande, welcher erzählet wird, über die Frage von dem Alterthum des Schachſpiels und dem was damit zuſammenhänget, im geringſten nichts entſcheidendes herzunehmen.

Daſs das Schachſpiel aus Indien zuerſt nach Perſien gekommen iſt, können wir jetzt als bekannt vorausſetzen. Wir können aber ſogleich einen Schritt weiter ſetzen, und ſagen, daſs dieſes Spiel von Perſien aus zunächſt ſeinen Weg durch ʻArabien genommen habe *v*). Denn erſtlich brachte es die Nachbarſchaft natürlich ſo mit ſich, und dann liegen die Spuren in den originellen Benennungen der zu dieſem Spiele gehörigen Ausdrücke und Bezeichnungen deutlich genug vor Augen, indem dieſe Namen, ſo wie ſie den übrigen weſtlichen Völkern zuerſt bekannt worden ſind, als ʻarabiſch geformte indiſchperſiſche Wörter befunden werden. Was dahero der Verfaſſer der

x) Unter ʻArabien verſtehet man nicht allein die groſse Halbinſel, die dieſen Namen auf der Charte führet, ſondern alle die Länder die noch übrigens ſeit den älteſten Zeiten von ʻarabiſcher Nation bewohnt worden ſind, vornehmlich das ſogenannte Wüſte ʻArabien und arabiſche oder babyloniſche ʻIrâk. S. die Geſchichte des alten - und neuen-vorder - und Mittel - Aſiens.

der Geschichte des Timûr A r a b s c h a d e s in dem Schema des gröſsern Schachſpiels des Timûr thut, indem er alle die fremden Benennungen in die reine arabiſche Sprache zu überſetzen ſich befleiſsiget, iſt Abweichung von dem gemeinen Gebrauche, und er ſcheint ſeinen Purismus diesmal übel angewendet zu haben, indem T i m û r ſelbſt, als deſſen beſondres Schachſpiel er beſchreibet, ſeinem eigenen Zeugniſſe zu folge nie arabiſch verſtanden, ſondern ſich in allen Geſchäften der perſiſchen und ſeiner tatariſchen Mundart bedienet hat. —

Wir haben aus obigen Stellen erſehen, daſs die Erfindung des Schachſpiels einem indiſchen Könige Namens B e l h î t h zugeſchrieben werde. Wir haben auch ſchon bemernt, daſs dieſer Königsname zweifelhaft iſt. Hier muſs ich nun zuvörderſt hinzuthun, daſs er nach verſchiedner Lesart in den Handſchriften auch B e l h î b geſchrieben gefunden wird.

Wahrſcheinlich iſt es, was auch H y d e darleget, daſs der Königsname B e l h i t h oder B e l h i b ein verdorbner Name, für B e l h e r a ſeyn möchte. Iſt dieſes, ſo haben wir über die Regierung Indiens unter der das Spiel erfunden oder vielmehr nach Perſien übergepflanzet worden iſt, nichts beſtimmteres, als was wir auch auſser dieſer Anzeige wiſſen konnten.

Belhera ist seit uralten Zeiten der allgemeine Titul indischer Monarchen, nicht ein individueller Regentname, sondern ein allgemeiner Geschlechtsname aller hindostanischen Generalbeherrscher, wie etwa die Namen Cosroës oder Chossru, Caesar, Pharao u. s. w. in der übrigen alten Geschichte.

Belhara oder nach verschiedner Schreibart und Aussprache Belhâr, Belhar, Belhur, Belur ist eigentlich ein alter indischer Titel für Monarchen oder Könige, denen andre Fürsten des Landes, Lehngehorsam sind. Hernach verstehen die orientalischen Schriftsteller unter demselben Namen auch das Reich, welches einem solchen allgemeinen und mächtigen Oberherrn unterwürfig war. Wenn man die verschiednen Stellen, darin diese Schriftsteller von einem Reiche Belhara Reden gegeneinander hält, so ersiehet man bald dafs dieser Name so wie mehrern grofsen Königen Hinterasiens, so auch mehrern Reichen desselben zugekommen ist, und dafs dieserwegen das Land Belhara bald in einem engern, bald in einem weitern Umfange genommen werden müsse.

Das erste den orientalischen Schriftstellern bekannte Belhara war das alte Reich des Porus oder welches einerlei ist, die Monarchie Hindostâns. Denn erst späterhin kennt man die Staaten der sogenannten östlichen Halbinsel Indiens d. i. der an Sina gränzenden Halbinsel

jenseits des Ganges und des Golfo von Bengkâlen mit den Reichen Awa, Ascham, Pegu, Ssiam etc. unter der Benennung des Reiches Belhara, dessen Könige oder Monarchen man Belhar oder die Könige von Thohharmi elusn d. h. die Völker mit durchstochnen Ohren zu nennen pflegte S. Anciennes relations des Indes et de la Chine de deux Voyageurs Mohametans, qui y allérent dans le 9 Siecle. Traduites de l'arabe avec des remarques (par l'Abbé Renaudot) a Paris 1718. p. 18 — 20.

Die Verschiedenheit der Könige und Länder, denen auf diese Art der Name Belhara oder Belhar etc. zukommen konnte, hat Gelegenheit zu mancherlei unbestimmten Begriffen gegeben, in welche sich die muhhammedanischen Schriftsteller verwirrt haben, Soviel nimmt man aber wahr, dass die Benennung des Reichs Belhara und der Könige Belhar in einem engern Sinne vornehmlich dem Staat von ganz Tibet und dem alten indischen Reich des Porus wozu wenigstens der westliche Theil von Tibet gehöret hat, beigelegt worden ist. Denn damit stimmt es auch überein, dass die Kette der Nebelberge oder der Berge Belûr, die sich um die Quellen des Oxus anhebet und sich durch den Staat von Tibet hinziehet, jenen Schriftstellern zur Bezeichnung

der Lage des Reichs Belhara dient und daſs ſie dieſes Reich einſtimmig gegen Süden von Chânbâlik ſtellen. Chânbâlik aber iſt der allgemeine Name welchen die Tatarn jeder Reſidenzſtadt der Kaiſer von der Tatarei und Sina beimeſſen, daher denn z. B. Karacarin, und jezt noch Peking in Sina dieſen Namen führen.

Die Aehnlichkeit der beiden Wörter Belhar u. ſ. w. und Belûr davon das leztere eigentlich die in dem Umfang des alten Reichs des Porus gelegnen Nebelberge bezeichnet, ſcheinet es veranlaſst zu haben, daſs von den muhhammedaniſchen Schriftſtellern die Form Belûr als ſynonim mit Belhar oder Belhara anerkant worden iſt.

'Abu'lfeda *y*) in ſeinem groſsen geografiſchen Werke ſagt: Wajéla belâd chân-

y) *'Abu'lfeda Bin Iſsma'il Bin 'alì Elmâlic Elmûweijid E'mâd eddîn u Tadſch eddîn* war ein gelehrter Fürſt aus dem Geſchlechte der Ejubiten, und zwar demjenigen Zweige deſſelben, welcher zu *Hhamât* in Syrien herrſchete. Er war 672 (Chr. 1273.) zu Damaskus geboren, erhielt im Iahr der Flucht 710 (Chr. 1310.) den ruhigen Beſitz der Regierung zu *Hhamât* und wurde im folgenden Iahr von dem egyptiſchen Chalîfen zum Ssulthan gemacht d. i. in unabhängigen Fürſtenſtand erhoben. In ſeiner Iugend hatte er eine kriegeriſche Erziehung genoſſen, und bei dieſer Gelegenheit manche Reiſe gethan. Er ſtarb 732 oder nach

bâlek min eldschunûb âschebâl Belhera melikh mulukh Hind. d. i. Der Landschaft *Chânbâlek* gegen Süden

andern 733 alſo vielleicht mit dem Wechſel der chriſtlichen Iahre 1331 und 1332. Mehreres wird der Leſer finden in Repertorio f. Bibl. und Morgenländiſche Litt. Th. 2. p. 54. u. ſ. f. Er ſchrieb ein groſres *Handbuch der Geſchichte* d. i. eine Univerſalgeſchichte vom Anfang der Welt bis ins Iahr der Flucht 730 (Chr. 1329). Man ſehe altes- und neues- vorder- und Mittel-Aſien B. 1. S. 155. f. Nächſt dieſem ſind aber ganz vorzüglich geſchätzt ſeine geografiſchen Werke. Sie machen ein ganzes aus unter dem Titel, den ihn der Verfaſſer ſelbſt gegeben hat: *Takwîm elboldân* d. i. Canon geographicus. Der Verfaſſer hat dieſes Werk im Iahr der Flucht 721 (Chr. 1321.) vollendet. Es beſtehet in 24 Tafeln, deren jede mit Marginalnoten verſehen iſt, worinne allgemeine Anmerkungen von der Beſchaffenheit der Länder und Nachrichten von kleinern Städten enthalten ſind. Nächſtdem iſt jedesmal eine Beſchreibung der gröſsern Städte beigefügt, deren Länge und Breite in den Tafeln aus verſchiednen Schriftſtellern und oft mit des Verfaſſers eigener Berechnung oder Beobachtung angegeben werden. In der Einleitung oder den Prolegomenen erklärt der Verfaſſer zuerſt einiges aus der mathematiſchen Erdbeſchreibung, handelt ferner von den geografiſchen Maaſsen und giebt hierauf eine Beſchreibung der vornehmſten Meere, Seen, Flüſſe und Berge. Die Leydenſche Bibliothek beſitzt ein Exemplar von welchem *Köhler* höchſt wahrſcheinlich gemacht hat, daſs es dasjenige ſei, welches

gränzen an die Berge Belhera des grossen Königs von Indien. Hieraus bestätiget sich also, als aus einem Zeugniss eines Schriftstellers von sehr grossem Ansehn, dass, wie ich oben gesagt habe, der allgemeine Name der Monarchen von Indien und vornehmlich Hindostân Belhera war.

Die Residenzstadt dieses Belhera von Indien erhellet aus mehrern andern Stellen. In einer Erdbeschreibung die Hyde anführt, und welche Bassath elard d. i. Weite der Erde überschrieben ist, heisst es: *Kanûdsch* ist der Sitz des Belhera, des grossen Königs von Indien. (Elkanûdsch ka'id el Bel-

sich der Verfasser selbst aus seinen Papieren zu seinem Gebrauch ins Reine schreiben lassen, um am Rande hin und wieder Verbesserungen und Berichtigungen nachzutragen. Gedruckt ist die ganze Geografie des *Abu'lfeda*, aber nur lateinisch nach der Uebersetzung des seligen Reiske. Sie steht im Büschingschen Magazin für die neue Historie und Geografie Th. 4. 5. jedoch mit Weglassung des schon vorhin lateinischübersezten Chorasmiens, Mavaralnahr's, 'Arabiens und Syriens. Von dem arabischen Text aber haben wir bisher mehrere Stücke gedruckt erhalten, so wir dem Fleisse der berühmten Orientalisten *Io Grave*, *Io Gagnier*, *Io. B. Koehler*, *Io. Iac. Reiscke*, *Io. D. Michaelis*, *Rinck*, *Eichhorn* und *Rosenmüller* zu verdanken haben. S. altes- und neues- vorder- und Mittel - Asien B. 1. S. 182. und *Zusätze* p. XIX.

hera melikh molûkh elhind). — Die Stad Kanûdſch war alſo der Sitz des Belhera von Indien. Dafür ſind nun noch viel andre Stellen, aus denen zugleich zu erſehen iſt, daſs dieſer leztere Stadtname aus Nachläſſigkeit ſogar mit Belhera als dem Namen des Monarchen ſelbſt iſt verweehſelt worden.

Elkanûdſch, heiſst es bei dem *Geographus Nubienſis* z) Clim. II. parte 8 medi-

z) Dieſer Geographus Nubienſis iſt der berühmte Scherîf *Eddrîſsi* oder *Idrîſſ* aus den 12ten chriſtl. Iahrhundert, neben Abulfeda der berühmteſte geografiſche Schriftſteller der 'Araber. Er war Fürſt aus dem Stamm der Idrîſsiden welche in Afrika regiert haben und flüchtete bei dem Sturz ſeines Hauſes, als ſich die Fathimiten Herrn von Egypten und Afrika machten, nach Sikilien in die Arme des König *Roger*. Der leztere nahm ihn ſehr wohl auf und ermunterte ihn auch zur Ausarbeitung ſeines groſsen Werks einer Univerſalgeografi. Das Werk iſt 'arabiſch und lateiniſch gedruckt, obwohl ſehr fehlerhaft und auch nicht zum Beſten überſetzet. Die Ausgabe iſt *Rom e typ. Medicea 1592 4to* und die Ueberſetzung *Geographa Nubienſis . . . verterunt* Gabr. Sionita *et* Io Hesronita *Maronitae* Paris 1619 4to. Von 1632 hat man auch eine italieniſche Ueberſetzung von *Dominicus Macri*, welche ich aber nicht geſehen habe. Man hält dieſes 'arabiſch und lateiniſch vorhandene Werk nur für den Auszug aus dem gröſsern Werke, daſs alſo noch in den Bibliotheken verborgen liegen muſs.

net hhaſanet u kheſsîret eltedſchârât, u bihâ juſemmi elmelikh Elkanudſch d. i. *Kanûdſch* iſt eine ſchöne Stadt, in welcher viel Handlung getrieben wird, und von der der König ſelbſt den Namen Elkanudſch führet.

Dieſe Stadt Kanûdſch iſt nach Ulugh Begk's und Nazir eddîn's Berechnungen 115,50′ der Länge und 26,35′ der Breite gelegen oder nach andern orientaliſchen Geografen 131 der Länge und 29 der Breite, wobei zugleich bemerkt wird, daſs man eigentlich Kinûdſch ausſprechen ſollte. Ich habe die Länge und Breite der alten Stadt Kanûdſch oder Kinûdſch nach der Art bemerkt, wie die alten arabiſchen Geografen zu berechnen pflegen. Nach der genauern Weiſe unſerer neuern Geografen trifft die Pohlhöhe derſelben, der D'Anvilliſchen Karte gemäſs auf $25\frac{1}{2}$ Grad, und die Länge auf 99. Sie liegt in Bengkalen am Zuſammenfluſs zweier Hauptarme des Ganges, deren einen der Geographus Nubienſis Moſsalla nennet. Bei D'Anville heiſsen ſie Dſchemena und Sserondſch.

Daſs Kanûdſch nicht zu allen Zeiten die einzige Reſidenz des Reichs geweſen, ſagt der Nubiſche Geograf in derſelben Stelle die ich ſchon angezogen habe. „ Ia nicht allein *Kanûdſch* ſondern auch Nahrowâra iſt eine Stadt in welcher der *Belbera*,

grosser König von Indien seinen Sitz hat. Dieser König hat grosse Armeen auf den Beinen mit vielen streitbaren Elefanten. Seiner Religion nach ist er ein Verehrer des Budd'a. Er trägt eine goldne Krone und einen goldgestreiften königlichen Talar. An gemeinen Tagen pflegt er ohne Pomp durch die Strassen zu reiten; nur am Freitage pflegt er in Begleitung von 100 Frauenzimmern aus seinem Hharam, die alle ebenfalls reiten, zu erscheinen und männliche Bedienung bei sich zu haben. Die Frauenzimmer sind mit kurzen goldgestikten Röcken bekleidet, haben viel Schmuk und Zierath an und um sich, und sind besonders an Händen und Füssen mit goldnen und silbernen Ringen und Bändern ausstaffirt. Die Haare hängen ihnen im Rücken lang herab bis über die Hüften. Der König reitet voraus, sie hinter ihm her, während welchem Zug sie beständig unter einander zu scherzen und zu spielen pflegen. Räthe und Diener des Hofs sind bei diesem feierlichen Zuge nicht zu sehen, ausser dass ein Verschnittner voraus die Zudringlichkeit des Volkes abwehren muss. Im

Kriege pflegt sich dieser König vornehmlich der Elefanten zum Streite zu bedienen. Sein Reich ist ein Erbreich, dessen Beherrscher allezeit Belhera heisset.

In der benannten Stadt Kanûdsch hatte vor Zeiten ebenfalls Porus seinen königlichen Sitz. Das sagt wenigstens das Schâhnâmè ausdrücklich. Doch es ist hier der Ort nicht die Richtigkeit dieser Annahme zu entscheiden. Aber dass der König Porus, dessen die Griechen in der Geschichte Alexanders des Grossen Erwähnung thun, und welcher von den orientalischen Schriftstellern Pôr genannt ist, wirklich ein Monarch von Hindostân gewesen, und dass der Hauptsitz seines Reichs sich am Ganges hin erstreckt habe, erhält vielleicht doch einige noch izt nicht verloschne geografische Spuren eine Bestätigung. Vornehmlich kennet man noch in der Gegend von Bengkalen den ansehnlichen Hauptdistrikt Porâna d. i. das Land der Porân oder Pôrijân, obwol dieser noch zuweit östlich von Kanûdsch entfernet lieget.

der Indische Belhera oder Monarch soll zu Nuschirwâns Zeiten, wo das Schachspiel ans Indien nach Persien ging, Balûdsch geheissen haben. Sein Reich habe sich vom Meere von Kanûdsch d. i. von Golfo von Bengkâlen bis in das Herz von Ssind d. i. die

Länder und Reiche am Indusflus erstrecket. Also bis an die Grenzen von Persien. Nuschirwân, der mit ihm damals in Krieg verwickelt gewesen, wie oben erzählt worden ist, habe in diesen Gegenden viele seiner Völker, welche von ihm den Namen Balûdschen geführet, darniedergehauen.

Aus diesen leztern Umstand der Erzählung gehen uns von neuem die Augen auf, dass wir wissen wo wir sind. Die Balûdschen kennen wir noch aus den neuesten Zeiten durch die Nachrichten der Reisebeschreiber. Sie machen einen grossen Volksstamm aus, welcher an den Grenzen von Indien und Persien, vornehmlich in der Landschaft Mecrân herumziehet. Den ganzen grossen Distrikt ihrer Wohnungen nennt mau Ballûdschestân. S. die Karten. Der damals, als das Schachspiel aus Indien nach Persien überging, in Indien regierende Monarch oder allgemeine Oberherr aller einzelnen Fürstenstaaten in Hindostân, hiess also eben so wenig Balûdsch als er Belhit geheisen haben kann, sondern Balûdsch ist ein Name, welcher uns anzeigt, dass es Nuschirwân in der Streitigkeit über die verweigerte Zinsbarkeit zunächst mit den Staaten des westlichen Indiens disseits des Indusflusses als dem grenzenden Theil von Hindostân, zu thun hatte.

Wenn im Schâh nâmé Firdûsſi nicht ausdrücklich geſagt würde, daſs das Schachſpiel damals nach Perſien übergangen ſey von der Stadt Kanûdſch aus; daſs der Monarch Indiens von da aus ſeinen Geſandten an den perſiſchen Hof geſchickt habe, der das Spiel zur Enträthſelung habe vorlegen müſſen: ſo könnte man allerdings annehmen, daſs es eben nicht unmittelbar aus dem tiefern Indien am Ganges, ſondern vielmehr blos aus dem Theile Indiens, wo eigentlich der Schauplatz des Krieges war, überſendet worden. Inzwiſchen, da der Krieg über verweigerte Zinsbarkeit, denen ſonſt aus der alten Statiſtik beider Reiche bekannten Verhältniſſen derſelben gemäſs, ob er auch nur im Vorder-Indien geführt worden, doch eigentlich der ganzen Monarchie angehen muſste, ſo läſt ſich wider das Zeugniſs des Schah nâmè keine erhebliche Einwendung beibringen.

Schânâmè nennet uns ferner auch den Weiſen des perſiſchen Hofs, welcher das Spiel, den obigen Erzählungen zu folge, glücklich entziefert, und ſomit das indiſche Reich zur Unterwerfung genöthiget habe.

Da der indiſche Geſandte, wird daſelbſt erzählet, mit ſeinem Spiel nach Perſien kommen, und die Sache in Vortrag gebracht hatte, ward der hohe Rath des Hofs verſammelt, man berathſchlagte ſich, und ſiehe da! es fand ſich einer der Weiſen dieſer Verſammlung, welcher

dasselbe richtig zu entziefern verstand. Er hiess Busurdschumhir. Diesen schickte der Monarch von Persien an den indischen Hof, dass er die verlangte Entzieferung des indischen Spiels und zugleich das in Persien selbst erfundne und in Indien damalen noch unbekannte Nerdspiel überbringen musste, worauf der Friede zwischen beiden Reichen hergestellet ward *a*), zumal da man in Indien mit Enträthselung des vorgelegten persischen Spiels nicht so glücklich war, und sich dasselbe von Busurdschumhir erklären lassen musste. —

Wie im Schâhnâmè, so wird auch nun im Buche Mu'dschisât und andern gründlichen Schriften der Orientaler diese Geschichte erzählet. Busurdschumhir des Nuschirwân vornehmster Rath und Visir, wird durchgehends als ein glänzendes Beispiel eines weisen und staatsklugen Mannes und grossen Geistes aufgestellet. Die Indier, sagt Ssa'di in seinem Rosenthal, hätten an diesem Minister keinen Tadel gefunden, als blos, dass ihm die

a) Einige Schriftsteller sagen dass das Nerdspiel damals erst, ebenfalls durch den genannten Wisir *Busurdschumhir* erfunden worden sey, doch ist aus andern Umständen und historischen Zeugnissen vielmehr gewiss, dass dieses leztere Spiel ein sehr altes Spiel ist, welches damals nur nach Indien übergepflanzet wurde. S. *Hyde* in *historia Nerdiludii.*

Natur eine etwas zu langſame oder ſchwehre Sprache ertheilet hatte. Dagegen habe er ihnen auf dieſen Tadel zurückgegeben, daſs es beſſer ſey mit Bedachtſamkeit zu ſprechen, als geſchwind zu reden und das Geſagte nachmals zu bereuen *b*).

b) D'Herbelot in ſeiner *Bibliotheque Orientale* hat alles was von dieſem merkwürdigen Mann in den Werken der Orientaler gerühmet wird unter einem umſtändlichen Artikel geſammlet, welcher in Tom. IV. (der Haager Ausgabe) erweitert worden iſt. Es wird meinen Leſern nicht unangenehm ſeyn, wenn ich dieſe Nachrichten in einem Auzuge hier beifüge. *Buzurge mihir* (Buſurdſchumhir) le Vizir de *Khorroës* ſurnommè *Nuſchirvan*, auquel ce prince donna ce nom, qui ſignifie en langue perſienne *celui que l'on affectionne beau coup*, etoit fils de *Bakhteghian* (Bachtegkian) et fut deſtiné par Nuſchirvan pour Gouverneur de ſon fils nommé Hormuz (Hormusd). Il s'acquita avec grand ſoin de cette charge, et s'apperçevant que le jeune prince aïant paſſé la plus grande partie de la nuit en fêtes et en divertiſſements avoit accoutumé de donner les matinées entières au ſommeil il prennoit ſouvent la liberté de l'eveiller, et de lui faire l'eloge de la diligence qu'il diſoit être fort neceſſaire à un prince pour vaquer aux affaires de ſon état et pour le rendre toûjours victorieux de ſes ennemies. On dit que le prince ſe trouvant fatiqué des remontrances de ſon maitre, commanda un jour à ſes gens de l'aller attendre de grand matin, lorsqu'il ſortiroit de chez lui et de le devaliſer. Cet ordre aïant été

Wir haben bisher gehört, wie das Schachspiel aus Indien, seinem Vaterlande nach Persien übergegangen ist. Es geschahe dieses

ponctuellement executé, Buzurge mihir vint en l'état auquel il se trouvoit chès le princè, qui étant informé de ce qu'il lui étoit arrivé, lui dit aussi-tôt: Si vous aviés été moins diligent, vous auriés évité ce mauvais rencontre, mais le maitre lui répondit sur le champ, que les voleurs avoient étê encore plus diligent que lui, ce qui étoit cause que leur étoile avoit été plus heureuse que la sienne. Il ajouta à sa réponse cette belle instruction, que la vigilance est le miroir de la lumière céleste, le flambeau des sciences, le trésor de la vertu et de la joïe, et enfin la clef des portes de la victoire: Levés-vous donc, lui dit-il ensuite, afin que le soleil du bonheur se leve sur votre téte, et que le vent excité par la fraicheur du matin, fasse couler dans votre ame la pluïe des graces du ciel et des vertus de la terre.

On rapporte aussi, que ce grand homme s'etant trouvè dans une conférence entre des filosofes Grecs et Indiens devant le Roi *Khosroës*, ou y proposa, quelle chose étoit la plus facheuse en ce monde? Le filosofe Grec dit, que c'etoit une vieillesse imbecille jointe à la pauvretè. L'Indien fut d'avis, que c'étoit la maladie du corps accompagnée d'une grande peine d'esprit. *Buzurge mihir* s'expliqua pour lors en ces termes: *Pour moi, je crois que le plus grand des maux, que l'on puisse ressentir en ce monde, est de se voir proche du terme de sa vie, sans avoir pratiqué la vertu.* Ce que les deux autres filosofes aïant enten-

bei Gelegenheit eines Krieges gegen die Balludschen d. i. gegen die Staaten des vordern Indiens unter Regierung des persischen Monarchen

du, ils revinrent à son sentiment. Uu jour Nuschirvan tenant conseil, et ses Ministres aïant tous dit leur avis, on s'étonna de ce qu'il ne parloit point: cependant il satisfit pleinement le Roi en lui disant, que les Conseillers d'état devoient être semblables aux Medecins, qui ne donnent point de remède, sinon à ceux qui en ont besoin.

Une femme consultoit Buzurge mihir sur une affaire, et le filosofe n'eutpas de réponse à lui donner. La femme lui dit: puisque vous n'avés pas de reponse à me donner, pour quoi étes-vous dans la charge que vous occupés? Les appointemens et les bienfaits du Roi que vous recevés, son fort mal emploïés. Ie repartit: *Je suis païé pour ce que je sçai et non pas pour ce que je ne sçait point.* Nouschirvan déliberoit dans son conseil d'une affaire de grande importance, et les Vizirs proposoint chacun leur sentiment. Le Roi avança aussi son avis et Bouzurge mihir le suivit. On demanda à lui pourquoi il avoit préferé l'avis du Roi à l'avis des Vizirs? Jl répondit: *Le succès de l'affaire dont il s'agit est très incertain, et j'ai cru qu'il valoit mieux suivre le conseil du Roi, afin d'être à couvert de sa colère au cas que la chose ne réussisse pas.* Hiermit begnüge ich mich, meinen Lesern wenigstens einige Idee zu geben, in welcher Hochachtung die Person des *Busurdschumhir* bei den Morgenländern stehe, und wie viel sie von diesem grofsen Minister

chen Nuschirwan, wogegen die Perser das Nerdspiel nach Indien brachten. Wir haben ferner gehört, dass diese Epoche der Verpflanzung des Spiels nicht mit der Epoche der Erfindung desselben zu verwechseln ist, u. s. w. Ietzt ist uns noch die Frage über die eigentliche Erfindung des Spiels und das wahre Alterthum desselben übrig.

So gewiss es ist, dass der indische Monarch oder Belhera, unter dessen Regierung das Schachspiel aus Indien nach Persien gegangen ist, weder Balludsch nach Belhît geheissen habe, so gewiss ist es, wenn wir die bekannte hindostânischeRegierungsgeschichte vor denZeiten der Muhhammedaner zu Rathe ziehen, dass es vielmehr Partabchand gewesen sey, unter dessen Herrschaft über Indien jene Geschichte vorgefallen ist. Dieser Partabchand war ein grosser General des indischen Monarchen Ramdeo, der ein Zeitgenosse des persischen Kaisers Firûs oder Perôs und seines Sohnes des Khai Kobâd, der beiden nächsten Vor-

merkwürdiges zu erzählen wissen. Der Umstand, dass er an der Verpflanzung des vortrefflichen Schachspiels einen so besondern Antheil erhalten hat, ist in der That kein geringer Vorwurf zur Erhaltung seines Ruhms gewesen; ob es gleich unrichtig ist, wenn ihm einige Meinungen selbst die Erfindung des Spiels haben beimessen wollen.

fahren des Nuschirwân auf dem Thron von Persien (nämlich dessen Vaters und Grosvaters) gewesen ist. Ramdeo vom Stamme Rhator regierte über Indien oder das Reich Kanûdsch (Kanjacovdscha auf indisch) im 5ten Iahrhundert nach Christus als ein weiser und grosmüthiger Fürst. Er war, wie bereits seine Vorfahren, dem persischen Monarchenthron tributär. Nach bestandenen und mit siegreichem Arme beigelegten verschiedenen innerlicher Unruhen seines Reichs, und durch Kriegsglück und gute Regierung erworbenen grosen Schätzen, behauptete er den indischen Thron in gloreicher Pracht und Ruhe, bis er endlich nach 54 jähriger Regierung (unserer Zeitrechnung ums Iahr Ghr. 500) seinen Vätern in die unbekannte Welt folgete, von wannen niemand zurückkehret. Er hinterliess einen glänzenden Ruhm groser Thaten, so dass nach den indischen Schriftstellern unter allen Beherrschern Hindostâns wenige demselben an Gröse zu vergleichen sind. Aber nach dem Tode dieses Ramdeo entstund ein mächtiger Zwiespalt unter seinen hinterlassenen Prinzen, der bald in Krieg und anarchische Zerrüttung ausbrach. In kurzer Zeit waren die grosen Schätze, die er gesammlet hatte, zerstreuet, und das ganze Land war mit Verwüstung bedecket. Diesen Zeitpunkt machte sich nun der General des Ramdeo, Namens Portabchand zu Nutz.

Er gewann bald das Vertrauen und die Liebe der Armee, marſchirte gegen die Reſidenz, nahm ſie ein, ſchafte die königliche Familie aus dem Wege, unterjochte ſich eine Menge der angeſehnſten Fürſten des Reichs, theils mit Gewalt, theils durch Liſt und falſche Verheiſungen, richtete unter den Hartnäckigen ein fürchterliches Blutbad an, brachte dadurch endlich das ganze Reich unter ſeinen Gehorſam. Dieſer neue Beherrſcher des indiſchen Throns fieng endlich an, bei dem ununterbrochnen Laufe des Glücks, ſtolz zu werden, und ſtreubte ſich einige Iahre, den üblichen Tribut an das Haus Perſien zu zahlen. Auf dieſe Weiſe ward Nuſchirwan bewogen, mit ſeinem Heere gegen ihn aufzurücken, das dann die Länder am Indus Khabul und Pandſchab eroberte und plünderte, und ihn endlich nöthigte den verweigerten Tribut nach wie vor zu entrichten. Die fernere Geſchichte des Verhältniſſes beider Reiche gehört nicht hieher. Genug Partabchand iſt der Belhera, unter welchem die Geſchichte der Verpflanzung des Schachſpiels aus Indien nach Perſien und des Nerdſpiels aus Perſien nach Indien zuverläſſig vorgefallen iſt.

Vorausgeſetzt alſo, daſs das Schachſpiel bei dieſem Vorfalle, da es aus Indien nach Perſien übergepflanzt und durch Buſurdſchumhir (oder Borſu, Burſuja etc.

wie er auch genannt wird) glücklich enträthselt ward, in Indien selbst nicht erst erfunden, sondern bereits lange bekant war, müssen wir in das höhere Alterthum zurückgehen, um die Zeit zu finden, in der es eigentlich erfunden worden ist. Wie hiess also der indische König oder Monarch unter welchem es zuerst bekannt ward? Wer war der Erfinder? was war die Veranlassung seiner Erfindung?

Die schöne Einfalt und höchste Vollkommenheit des Schachspiels kann uns überzeugen, dass ein grosser Kopf es auf einmal erfand, dass es also nicht erst stuffenweis vervollkommnet, sondern ganz die Frucht des ersten Gedankens war, ob es gleich in der Folgezeit verschiedentlich erweitert und verschiedentlich modulirt worden ist. Aber wann und wie war dieses Spiel zuerst erfunden?

Das sinesische Schachspiel, welches seinen indischen Ursprung, bei aller Abänderung mit der es in Sina gespielt wird, nicht verleugnen kann *c*), wird von den Mandarinen in den Anfang der vollständigeren Geschichte gesetzet, welche die Sineser haben, also ohngefähr 200 Iahr vor Christus *d*). Hören

c) Hr. *Irwin* vermuthet daher vergeblich dass dieses Spiel ursprünglich eine sinesische Erfindung sey. —

d) S. *Irwin's* Abhandlung darüber. (Vergl. oben p. 50.)

wir ferner die indischen Urkunden, so wird desselben Spiels schon in den ältesten Gesezbüchern der Indier gedacht. Da kömmt in dem B'awischja Purân die Unterredung vor, welcher ich oben (p. 49.) gedacht habe. Diese Unterredung betrift nicht einmal das einfache und ursprüngliche Schachspiel, sondern das neuere zusammengesetzte indische Schachspiel, das uns W. Jones bekannt gemacht hat. Die Gattin des Ravan Königs von Lanka heisst es in einer andern Stelle, die bei Jones aufgestellt ist, erfand es, damit sie ihrem Gemahl durch ein Bild des Krieges angenehm die Zeit vertreibe, während dass Rama im zweiten (indischen) Zeitalter der Welt dessen Hauptstadt eng eingeschlossen hielt. —

Im Schâhnâmè wird die Erfindung des Spiels in das Zeitalter einer indischen Königin, Namens Peritschehre und zwar in das Königreich Khaschemîr gesetzet. Ein König von Khaschemîr, Namens Dschumhur habe seinen Bruder Mâi zum Nachfolger gehabt Mâi's beide Söhne Gkâo und Thalachand seien bei dem Tode ihres Vaters noch unmündig gewesen, und habe also deren Mutter Peritschehre die Regierung geführet. Als die Prinzen aus den Iahren ihrer Minderjährigkeit herausgetreten, hätten sie sich beide bestrebet von der Mutter die Regierung zu erlangen. Die Mutter habe sie von einer Zeit zur andern,

beiden, jedem besonders, mit schmeichelhafter Hofnung hingehalten, bis endlich ein offenbarer Successions - Krieg zwischen ihnen entstanden, welchen die Mutter durch keine Zuredung und Besänftigung habe beilegen können. In diesem Kriege habe Thalachand seinen Tod gefunden; worauf Gkâo das Reich behauptet habe. Die Mutter habe diesen mit bittern Vorwürfen bestrafet, und der unglückliche Ausgang der Begebenheit haben nachmals den Weisen des Hofes Veranlassung gegeben, zum beständigen Andenken das Schachspiel zu erfinden, welches nichts anders als eine Vorstellung des traurigen Kriegs zwischen Gkâo und Thalachand habe seyn sollen.

Masʿ'ûdi's und anderer 'arabischen und neupersischen Schriftsteller ähnliche Erzählungen der Ueberlieferung vom Ursprung und von der Veranlassung des Schachspiels stehen oben p. 87 - 89. Weiterhin haben wir auch die Zeugnisse derer schon aufgestellet, welche uns den König, für den dieses Spiel gestellet worden, oder vielmehr den indischen Monarchen (oder Belhera), unter welchem es erfunden worden, Schahrâm, den Erfinder aber Ziza Bin Daher nennen. Der letztere heisst anderwärts, mit einer kleinen Veränderung des Namens, Nazîr Dahìr. So heisst es z. B. in dem Wörterbuche Ferhengk Ssurûri unter dem Worte Thalachand: „*Thala-*

chand ist der Name eines indischen Königes, welcher, von Feinden geschlagen, aus Betrübnis auf seinem von Elefanten getragenem Thronsitze den Geist aufgegeben hat. Seine Mutter war untröstlich über diesen Verlust ihres Sohnes. Einer ihrer geheimen Räthe aus der Zahl der indischen Weisen, Namens Nazîr Dahir erfand daher das Schachspiel, das an ihrem Hofe eingeführt ward, um ihr die Schmerzen zu lindern, und sie durch einen angenehmen und zugleich zweckmäſsigen Zeitvertreib zu trösten. Der berühmte Firdûſsi hat hierauf folgenden Vers:

Der Mutter blutendes Herz entlastete dies Spiel
Des drückenden Schmerzes über König Thalachand.

Was wir nun aus allen diesen urkundlichen Nachrichten, Sagen und Erzählungen für unsern Zweck gewisseres herauszuziehen vermögend sind, dürfte in folgenden Sätzen bestehen.

Erstlich ist es, dem, was bereits abgehandelt ist zufolge, ausgemacht, daſs das Schachspiel beides, von Indien, nämlich von Indien disseits des Ganges, aus verpflanzet, und in eben diesem Indien erfunden worden ist.

Zweitens es ist erst im 6ten Jahrhundert der christlichen Zeitrechnung auf dem Wege durch die Länder Vorderindiens am Indusflusse nach Persien gekommen, darnach weiter nach Arabien und in die übrigen westlichen Länder. Es ist aber weit früher in Indien selbst erfunden, und auch schon lange vorher in die übrigen Theile Hinderasiens, besonders nach Sina übergebracht worden; ja sogar, laut der alten irländischen Chronik vom Jahr der Welt 3596 bis Christi 332, bereits vor dem 2ten christlichen Jahrhundert in Irland bekannt gewesen (S. oben p. 24.) *e*).

Drittens es ist nach dem einstimmigen Zeugnisse aller Sage davon aus Veranlassung einer merkwürdigen Kriegsbegebenheit erfun-

e) *Cahir - more* oder *Cathir - more* (d. i. *Cahir* oder *Cathir der Grosse* † anno 177. p. Chr. n.) heisst es in jener Chronik, (wie Th. Hyde mittheilt) *habe unter andern Schätzen seinem Sohne* Rosio Falcio *und einigen Edlen fünf Spieltische (die man* Fichell *nannte) und fünf Schachbrete* Branndab *(Brannaw) genannt testamentlich hinterlassen. Auch habe er seinem andern Sohne* Crinthann *zehn dergleichen sehr künstlich gearbeitete Spieltische und zwei Schachbrete mit zierlichen Schachfiguren ausgesetzet; ihnen so ferner die Würde eines Oberaufsehers über die Spiele conferiret. Endlich aber dem* Macorbo, *Sohne des* Leogarius Binnbhuadhach *50 andere Spieltafeln der Fechter und 50 Schachbrete bestimmt.*

den worden, und zwar der einem Sage zu folge in Khaschemir, der andern aber gemäſs in Lanka — urſprünglich zum Unterricht und zur Unterhaltung einer fürſtlichen oder königlichen Perſon in deren Hauſe jene Begebenheit ſich ereignet hatte. Es iſt zugleich wahrſcheinlich, daſs was in der einen, und zwar der älteſten Sage Lanka heiſset, in der andern aber für Khaſchemir erkläret wird, eigentlich ein und daſſelbe indiſche Reich anzeige. Lanka bedeutet zwar ſonſt die Inſel Sseilân (Ceylon), allein es ſcheint in der That nicht, daſs man ſo tief in den Süden heruntergehen dürfe. Die Orientaler haben gewiſſe Gegenden in Aſien, die von ihnen als irdiſche Paradieſe betrachtet werden. Ein ſolches Paradies iſt Khaſchemir, ein ſolches auch Sseilân. Leicht konnte alſo in den Erzählungen eins gegen das andre vertauſchet werden.

Viertens, die Perſonen, deren Geſchichte durch das neu erfundne Kriegsſpiel abgebildet ward, waren zween Prinzen Thalachand und Gkao, Söhne des Mâi und Enkel des Dſchumhur. Ihre Mutter, Königin und Vormünderin, wird Peritſchehre d. i. die Schöne mit Engelsgeſtalt genannt. Alle dieſe Namen ſind aus der perſiſchen Erzählung genommen und mehr perſiſch als indiſch; die wahren indiſchen Namen dieſer fürſtlichen oder

königlichen personen dagegen bis izt unbekannt.

Fünftens, die aus jener merkwürdigen Familiengeschichte eines indischen königlichen Hofes entlehnte Erfindung des Spiels geschahe bald nach den Ereignissen selbst an demselben Hofe wahrscheinlich unter des Gkao Nachfolger, und dessen Gemahlin. Dieser Regent oder König, unter welchem sich die Erfindung zutrug, heisst nach indischen einheimischen Urkunden Ravan und war zur selben Zeit von Ramà bekrieget, welcher seine Hauptstadt belagert hatte. Rama ist ein in der alten Geschichte Indiens sehr bekannter Monarchenname. Das ist nun ohne Zweifel derselbe Rama, von welchem die orientalischen Schriftsteller reden, wenn sie uns den Monarchen oder Belhera Indostâns nennen wollen, unter dessen Regierung das Schachspiel ausgestellet worden. Ganz richtig nennen ihn daher Ibn Chalikhân und Ssokeiker, wie wir weiter oben gehört haben, Schehrâm d. i. König Ram *f*).

Sechstens, da wir die Regentenfolge Indiens aus den Hülfsquellen die wir haben noch

f) Wenn auch Ibn *Chalikhan* diesen *Schah - Ram* aus einem Missverständnis als einen persischen König zu betrachten scheinet. Und dass *Hyde's* Conjektur, *Behram* zu lesen, zu voreilig war, ist oben ebenfals erinnert worden.

zur Zeit blos stückweis und mit vielen Lücken kennen, so bindet uns nichts, den in der Geschichte des Schachspiels gedachten Rama gerade für einen der berühmten Rama der indischen historischen Fabelzeit anzusehen, dadurch wir mit dem Alterthum des Schachspiels bis ins zweite oder dritte Zeitalter der indischen Chronologie und also bei 2000 Jahr vor Christus hinaufzurücken genöthigt seyn würden. Vielmehr ist es wahrscheinlich, dass ein viel späterer Belhera oder Monarch von Indien den berühmten Namen Rama geführet habe *g*),

Siebentens, da gegen das zweite Jahrhundert nach Christus das erfundne Schachspiel bereits nach dem entfernten Irlande gewandert seyn soll (S. oben p. 120.) und dieses nicht anders als auf einem langen Wege durch das Verkehr der aus dem Norden von Asien nach Europa übergegangenen Völker mit ihren asiatischen Anherrn geschehen seyn kann; da ferner eben diese Erfindung schon gegen 200 Jahr vor Christus nach Sina gekommen ist, auch in Indien selbst sogar das neuere zusammengesetztere indische Schachspiel in oben angeführter Urkunde bereits in dem Zeitalter des mythischen Wjassa und Jud'ischt'ira d. i. im Anfang des letztern indischen Weltalters, also

g) Wir finden ja denselben noch in den Zeiten nach Christus in der indischen Regentengeschichte wieder, S. oben p. 114.

wenigstens gegen 1000 Jahr vor Christus gedacht wird: so werden wir nicht beträchtlich irren, wenn wir, auf der Bahn der rechten Mittelstrasse, den eigentlichen Zeitpunkt seiner Erfindung und folglich die Epoche der obigen königlichen Personen und ihrer Geschichte und der monarchischen Regierung desjenigen Rama, von welchen wir geredet haben, zwischen 400 bis 1000 Jahre vor Christus annehmen. Und bei dieser Annahme muſs denn natürlich die Meinung des Elzafedî, welcher den indischen Monarchen, unter dem die Erfindung geschehen sey, in das Zeitalter des persischen Kaisers Ardschir Bâbegkân (Sec. III.) herabsetzet, (S. oben p. 91.) als ein Misverständnis zurückgegeben werden.

Achtens endlich, für den Erfinder des Spiels finden wir keinen andern Namen als Nazir Dahir oder Ziza Bin Dahir. Daſs dieser eigne Name zweifelhaft bleibet, ergiebt sich von selbst, weil er arabisch lautet, und doch vielmehr indisch klingen müſste.

Wir müssen blos von den künftigen Untersuchungen aus noch zur Zeit unbekannten indischen Urkunden und Nachrichten, über die acht Punkte, die ich gegenwärtig als mögliches Resultat entworfen habe, ein helles Licht erwarten. Vor izt sind wir nicht im Stande, etwas Befriedigendes mitzutheilen.

Da ich in dem bisherigen das wahre Alterthum und die wahre Geschichte der Erfindung unsers vortreflichen Schachspiels, so weit die Quellen reichen, aus einander zu setzen mich bestrebet habe, gleichwohl aber meinen Lesern hin und wieder andre ganz verschiedene Erzählungen und Annahmen darüber in neuern Büchern aufstossen werden, so ist es nothwendig, mit ausdrücklicher Anzeige das Anathema über dieselben zu sprechen, weil solche in den ächten Quellen und Nachrichten des Orientes nicht gegründet sind. Die scheinbarste aus den orientalischen Geschichten selbst entlehnte solcher falschen Erzählungen vom Entstehen des Schachspiels ist wol nachfolgende.

Als Nuschirwân in Persien regierte, sagt man, geschahe die Erfindung des Schachspiels *h*). Der Sohn des Nuschirwan, namens Ormusd oder Hormus *i*), seinem Vater an Güte des Herzens und weissen Entwürfen für das Wohl seines Staats ganz ähnlich, ward bald von seinem Vater als Mitregent erkohren. Die zahlreiche Priesterschaft, welche durch Nuschirwân in ihrem Einfluss in Staatsangelegenheiten sehr eingeschränkt worden war, suchte bei einigen Misverständnissen, welche zwischen Vater und Sohne entstunden, die Parthei des

h) Das ist aus dem obigen sattsam als falsch erklärt.

i) Daraus hat man sogar *Helmuth* gemacht.

Sohnes auf alle mögliche Art zu vermehren, und ihn endlich zu einer völligen Empörung zu bewegen, welche wirklich in den mittäglichen Provinzen des Reichs erfolgte. Da dieser Vorfall dem Nuschirwân sehr schmerzlich war, entschloss er sich sogleich, die Regierung seinem Sohne ganz zu übergeben. Inzwischen diese Maasregel wurde von seinen treuesten Vasallen nicht gebilliget, als welche ihm vielmehr anriethen, dem Sohne mit gewaffneter Hand entgegen zu gehen, und die Empörer zu züchtigen. Da die Priester den Sohn ganz beherrschten, und alle kindliche Liebe in ihm zu ersticken suchten, war an keine Aussöhnung zu denken. Der Schâh, der sich nun zu einem wirklichen Angriff entschliessen musste, wünschte seinen verführten Sohn mehr in die Nothwendigkeit zu versetzen, sich ihm ergeben zu müssen, als einen gewaltsamen Angriff zu unternehmen, welchen nur Ströme von Blut auf beiden Seiten endigen würden, wovon der Ausgang ungewiss und ihn für sich und seines Sohnes Leben besorgt seyn liess. Dazu kam noch die angenehme Nachricht zum Schâh, dass sein Sohn befohlen habe, auf seine Gefangennehmung auszugehen, und seines Lebens zu schonen. Er ward also in seinem Entschluss immer mehr bestärkt und unterhielt Tag und Nacht den Gedanken wie es möglich wäre, seinen Sohn so in das Enge zu treiben, und so

einzuschliessen, dass er ihn gefangen nehmen, und auf die ihm wohlgefällige Art, so viel möglich ohne Blutvergiessen, den ganzen Aufruhr stillen könnte.

Nachdem die nöthige Anzahl von Streitern nebst erforderlichen Elefanten angeschaft waren, wurde Kriegsrath gehalten, in welchem der Schâh seinen gutgemeinten Vorsatz den übrigen Feldherrn vorlegte, und diesem Gemäs die Art und Weise, wie die Sache auszuführen sey, anzugeben und den Plan des ganzen Verfahrens näher zu bestimmen, ihnen allen dringend empfahl. Sie mit der Localität des Terrains vollkommen bekannt, auch von der Stärke die Gegenparthei und von den einzelnen Truppenarten ihrer Armee genau unterrichtet, versuchten auf des Schâh's Rath, den Plan auf folgende gutgewählte Art zu entwerfen, als wodurch sie glaubten die Art und Weise zu erforschen, wie der gewählte Vorsatz ins Werk zu richten sey.

Sie theilten sich in zween Theilen, wovon der eine die Parthei des Schâh's, der andre die Parthei des Sohnes vorstellen sollte. Hierauf zeichneten sie sich die ganze Schlachtordnung mit Kreide auf ein Bret, und zwar so, wie sie bei den Persern üblich war, nämlich die dem Oblongo sehr ähnliche Stellung, wie sie noch bei den Tatarn im Gebrauch ist, und ehemals noch vor und im siebenjährigen Kriege

von den Russen beobachtet wurde. Sie hatten auf beiden Seiten Figuren von Holz ausgeschnitten, welche die Truppen vorstellen mussten. Beide Theile griffen sich nun so an, und attakirten den König, bis durch einen Zug, welcher mit der Figur des Elefanten vorgenommen ward, Ormus eingeschlossen war.

Nach diesem Vorgang sollte nun der Plan entworfen und ausgeführt werden. Der Schâh Nuschirwan glaubte des Erfolgs gewiss zu seyn. Sie stellten also ihre Truppen und schritten zur Sache. Beide Partheien verfolgten im Ganzen, wie schon gesagt Einen Plan, in so fern er auf beiden Seiten auf die Gefangennehmung der Oberhäupter abzielte. Hierzu wurden meisterhafte und künstliche Stellungen der einzelnen Truppen, wie sie leicht auf den Schachbrete können dargestellt werden, erfordert. Diese Stellungen waren auf die Occupation des Terrains, wo der König hielt, gerichtet, dessen Aufhebung sie bewirken sollten.

Auf welche Art und durch welches Manöver der junge Schâh der als Haupt der entgegengesetzten Parthei war, eingeschlossen, und wirklich sich seinen Vater zu ergeben gezwungen ward, kann nicht mit Gewissheit ausgemittelt werden. Dass aber in der That, nach dem von dem Kriegsrath entworfenen Plane die ganze Expedition ausgeführet ward, und zur

Freu-

Freude beider Partheien ohne vieles Blutvergiessen geglücket ist, dessen ist das nachmals darüber entstandne Schachspiel selbst ein sprechendes Monument. Man liess, um das Andenken an diesen merkwürdigen Vorfall zu erhalten, und nun auf andre Fälle ähnliche Pläne aussinnen zu können, das ganze Territorium, welches beide Heere nach der angeführten Disposition des Treffens in Form eines Quadrats inne gehabt hatten, auf ein viereckigtes Brett vorstellen und abbilden und die verschiednen Arten des Agirens der Truppen, d i. die Gänge und Züge der Truppen aufzeichnen, und für die Truppen selbst Figuren von Elfenbein verfertigen, welche sie bezeichnen sollten. Der Verstand musste da überall seinen Einfluss zeigen, wie man bei einem Plan, den König in Gefahr zu setzen oder mât zu machen, mit den Figuren zu verfahren habe.

Lange blieb dieses Spiel blos ein Uebungs- und Unterhaltungsspiel der Könige, welche die Pläne ihrer Kriegsoperationen dem Verstande zuerst auf dem Schachfelde zu entwickeln und deutlich zu machen, bemühet waren, bis es endlich späterhin überall unter der Nation sich verbreitete, und wegen des Reichthums an Unterhaltung fast von allen morgenländischen Völkern zum Lieblingsspiel erwählet worden.

Diese ganze Erzählung ist wie gesagt falsch, zugleich wider alle Geschichte und selbst wider alles Kostum der persischen Geschichte. Ich habe sie blos der Vollständigkeit wegen beigefüget und brauche zu ihrer Widerlegung nichts hinzusetzen, da ich statt ihrer die wahre Geschichte des Spiels in den obigen umständlich auseinander gesetzet habe.

Noch ist nns zum Schluss des gegenwärtigen Abschnitts allein übrig, etwas über einen merkwürdigen aritmethischen Kalkül des Erfinders beizufügen. Man berichtet nämlich, dass der indische Erfinder des Schachspiels seinem Monarchen eine Belohnung für die Erfindung abgefordert habe, und dies auf eine sehr verdeckte Weise, daraus folgendes Exemplum progressionis arithmeticae erwachsen, da nämlich auf dem Schachbret die Zahlen seiner Felder fortschreitungsweise also verdoppelt erscheinen.

128	64	32	16	8	4	2	1
32768	19384	8192	4096	2048	1024	512	256
							etc.

32768 Körner iſt der Berechnung nach das Getraide Maas, im Arabiſchen Kadahh genannt, deſſen doppelt Gehalt das Maas iſt, welches man im Orient Waiba nennet, und ſo ferner.

Nachdem nämlich, erzählen die orientaliſchen Schriftſteller, der indiſche Erfinder des Schachſpiels ſeinem Könige dieſe ſchöne Erfindung dargereichet, erbat er ſich von demſelben eine ſehr geringfügig ſcheinende Belohnung, die aber nach genauerer Erwägung viel zu groſs und wichtig befunden ward, als, daſs der Monarch im Stande geweſen wäre, ſolche zu gewähren. Die ganze Geſchichte kömmt bei

Elzafedi im Kommentar über das lamische Gedicht des Thoghrâi vor. „Da der Erfinder, heisst es daselbst, seinem Könige das Spiel dargebracht, und ihm dasselbe nach seinem Gange vollkommen erkläret hatte, befahl ihm der König, dass er sich für seine Mühe und Anstrengung eine Gnade und angemessene Belohnung erbäte. Er erbat sich also nur soviel Waizen, als Körner auf diesem seinem erfundnen Schachfelde berechnet werden könnten, wenn man auf dem ersten Felde mit einem Korn aufange und die Felder denn weiter fortschreite, so dass man bei jedem neuen Felde die doppelte Anzahl der Körner des vorigen Feldes nehme. Der König, welcher diese Berechnung für etwas sehr unwichtiges ansahe, wollte ihm diese Bitte verweigern, weil er sie ihrer Geringfügigkeit wegen dem Verdienste selbst gar nicht angemessen hielt. Indem der Bittende aber darauf bestand, gab er Befehl, dass ihm sein Gesuch gewillfahret werde. Die Hofleute aber kamen bald mit der Vorstellung zurück, dass diese kleine Summe zu gross werde, um solche abtragen zu können. Der König, der es anfangs nicht glauben konnte, bis mans ihm vorgerechnet hatte, gerieth zuletzt in ein Erstaunen, welches die Bewunderung über die Erfindung selbst weit überstieg. Der Kâdi Schemsf-eddîn Ahhmed Ibn Châlecan sagt hierüber: Ich wollte anfänglich selbst

der Gröſse der Summe kaum Glauben beimeſſen, bis ein mich beſuchender Alexandriner mir den Weg zeigte, der mir's ganz hell machte, indem dieſer Mann mir alles auf einem Papier ausgerechnet vorzeigte. Nämlich wenn man die Zahlen verdoppelt bis zu den ſechzehnten Felde kommen 32768 Körner heraus. Die machen ohngefähr einen Kadahh *k*). Und die Rechnung habe ich ſelbſt vollkommen richtig befunden. Wenn man ſo ferner das ſiebzehnte Feld von neuem mit der doppelt gerechneten Zahl des vorigen Feldes beleget, und ſo immer weiter fortfähret bis zum zwanzigſten Felde, erhält man eine Zahl von Körnern, die richtig ein Waiba füllen. Hernach gehts immer weiter von den Waiba's zum Erdab, ſo ununterbrochen immer verdoppelt werden, bis man in den vierzigſten Felde zu 174, 762 und $\frac{2}{3}$ Erdabs gelanget, welche Summe eine Schôna (Scheuren) füllet. Wenn folglich

k) Das Gemäs *Kadahh* bedeutet Seſquimodium. *Waiba* iſt 22 bis 24 *Mudd* oder modios. *Mudd* iſt der vierte Theil eines Maaſes welches die Araber *Zâ'* nennen und iſt nicht überall ganz daſſelbe. Gewöhnlich ſetzt man es zu $1\frac{1}{3}$ Pfund oder zu 2 Pfund. *Golius* ſetzet aus dem Wörterbuche *Kamûsſ* hinzu: quantum duabus manibus conjunctis extenſisque capi poteſt (ein *Geuſspel*). *Erdab*, ein ſyriſches oder egyptiſches Gemäs wird gewöhnlich zu 128 Pfund gerechnet. Es iſt das griechiſehe Αρταβη.

die Schôna's ferner immer weiter verdoppelt werden müſſen, bis zum funfzigſten Felde, ſo erhält man zuletzt die Summe von 1024 Scheuren. Und dieſes Maas wird für eine Medîna (Stadt) gerechnet. Die Städte weiter verdoppelt bis zum letzten, nämlich vier und ſechzigſten Felde, kommen ſchlieſslich 16384 Städte heraus. Auf der ganzen Erde giebts vielleicht nicht mehrere Städte. So weit Ibn Châlecan. Ich ſetze hinzu. Das letzte Facit aus der ſteigenden Verdoppelung der Schachfelder iſt 6 mal 18 tauſend mal tanſend; 5 mal 446000; 4 mal 744000; 3 mal 73000; 2 mal 709000; 551, 615.

18, 446, 744, 073, 709, 551, 615.
6 5 4 3 2 1

Wenn dieſes in ein Quadrat zuſammen gehäuft würde, würde die Länge deſſelben 600 Meilen betragen, und eben ſoviel die Breite, eben ſo viel die Höhe; nach Maaſsgabe, daſs die Meile aus 4000 gemeinen Ellen beſtehet, davon jede 3 mäſsige Spannen beträgt. Da ferner die Erdab nach egyptiſchen Maaſse einen Cubikfuſs hält, ſo wird ihr Gewicht 204 Rotl *l*) betragen, davon ein jeglicher 144 Drachmen

l) Der *Rotl* iſt ein Gewicht, welches dem griechiſchen λιτρα entſpricht, und bei den 'Arabern zu 12 Unzen gerechnet wird, in verſchiednen Ländern Aſiens aber mehr oder weniger hält. S. *Caſiri* B. Eſc. I. p. 281. *b*) 365 *b*).

hält. Der Drachme aber ist 64 Getraide Körner. Weiter, wenn wir die Zahl eines jeden Schachfeldes ins Gevierte nehmen, so erwächst durch die Viertung die bestimmte Zahl desjenigen Feldes, dem die Geltung der Zahl jenes Feldes doppelt weniger eins ist. Z. B. viertet man den Inhalt des dritten Feldes, so erhält man den Inhalt des fünften Feldes; viertet man den Inhalt des fünften Feldes, so erhält man den Inhalt des neunten Feldes; viertet man den Inhalt des neunten Eeldes, so erfolgt der Inhalt des siebzehnten. Dieses wiederum geviertet, kommt der Inhalt des vier und sechzigsten hervor. Nimmt man nun die Einheit davon, so bleibt die Summe übrig, die in allen Feldern bis zum vier und sechzigsten begriffen ist. Wenn wir vor dieser Subtraction der Einheit halbiren, erhalten wir den halben Assis (die Hälfte des Ganzen) das Facit des vier und sechzigsten Feldes. Auf diese Weise erfolget die Verdoppelung des Schachbretes in seinen Feldern auf fünffache Verfahrungsweise.„ —

Diesen selbigen Ursprung unsers Schachbretes in Rückficht des dabei erfundnen Kalküls begreift auch der berühmte *Selenus Gustavus* kurz zusammen aus dem arabischen Commentator des Aristoteles Averroës von Corduba (der im 12ten Jahrhundert nach christlicher Zeitrechnung lebte) in der Stelle, woselbst er von der vervielfältigten immer wach,

ſenden Analogie mit folgenden Worten redet: „gleichwie man ſagt, daſs ein gewiſſer Mann von ſeinem Könige ſich erbeten habe, daſs er zu ſeiner Belohnung ihm geben laſſe eine Summe Getraidekörner, welche nach der Zahl der Schachfelder gevielfältiget worden. Obſchon der König dieſe ſcheinbar geringe Forderung anfangs abſchlagen wollte, ſo erſtaunte er doch am Ende, als es ſich befund, daſs der Werth wirklich allzu hoch hinauslief.„ Hierauf berechnet nun Selenus ſelbſt die Zahl der Körner, wie vorher der 'Araber gethan hat.

18, 446, 744, 073, 709, 554, 615.

Etwas anders wird inzwiſchen dieſelbe Geſchichte erzählet in dem Buche Mu'dſchiſât p. 247. wo noch ein andres ähnliches Exempel hinzugefügt iſt. „Als jener Weiſe in Indien das Schachſpiel erfunden hatte, lieſs ihn ſein König, der eine groſse Freude daran bezeigte, eine Gnade erbitten. Der Weiſe ſagte: Ich verlange blos eine Summe Dirhem (Drachmen, kleine Silbermünzen) nach der ſtuffenweiſen Verdoppelung der Zahlen durch die Felder auf dem Schachbrete d. h. fürs erſte Feld eins, fürs zweite zwei, fürs dritte vier, und ſo weiter. Der König gab ihm zu erkennen, daſs er dieſer geringen Forderung nach zu ſchlieſsen ſich ſehr in ihm betrogen habe. Als aber der Weiſe wiederholt auf ſeiner erſten

Bitte bestund, ward ihm dieselbe vom Könige gewähret. Jedoch wie die Schatzmeister die Sache vollziehen sollten, fanden sie solche unmöglich, kamen zum Könige zurück, und sagten: Herr! dein ganzes Königreich reicht zu diesem Geschenk nicht zu. — Der König erstaunte, musste sein Wort zurücknehmen und sagte, dass ihm diese Bitte des Weisen noch grössere Achtung gegen denselben erwecke als selbst die Erfindung des sinnreichen Spiels. — Diese Geschichte hat einst der Dichter 'Anzari in ein mit einem Wunsche verbundnes Lob an seinen Fürsten Mahhmûd verkehrt.

Grosser Fürst, lebe 1000 Jahre in deinem Reiche
1000 Jahre dein Reich
Jedes Jahr 1000 Monden
Jeder Mond 100,000 Tage
Jeder Tag 1000 Stunden
Jede Stunde 1000 Jahre.,, —

Vierter Abschnitt.

Das Schachbret und die Anzahl seiner Felder. Magischer Gebrauch desselben.

Der Schauplatz oder vielmehr das Feld, worauf das Schachspiel gespielt wird, ist auf dem bekannten Bret- oder Damenspiel und dessen 32 weissen und 32 schwarzen kleinen viereckigten Rauten oder Feldern. Dieses

Schachbret, auf Englisch Chess-board hat im barbarischen Latein die Benennung Scaccarium erhalten. Zu Caxtons Zeiten nannten es die Engländer gemeiniglich Chequer oder Escheque r, so mit den französischen Eschecquier übereinkömmr. Letzteres ist aus Eschec entstanden.

In England hat von diesem Schachbret der der königliche Schatz seit den Zeiten des königs Willhelm des Siegers. der ein grosser und geübter Spieler war, den Namen Exchequer erhalten. Man leitet diesen Gebrauch eigentlich von den Normannen her. Aber hierüber kann ich Kürze halber auf dasjenige hinweisen, was Thom. Hyde davon beigebracht hat, im Anfang seines §. 3. de Scaccario.

Die älteste Weise das Schachspiel zu üben, scheinet wol eigentlich nicht unser übliches Schachbret gewesen zu seyn, sondern vielmehr statt dessen ein dazu in vier und sechzig Felder unterschiedner gewebter Teppich. —

Die Schachteppiche, deren man sich statt des späterhin gebrauchten Bretes bedienet hat, sind im Orient noch itzo am gebräuchlichsten. Besonders findet man sie noch durchgängig in Indien, wo dieses Spiel zuerst erfunden worden ist. Aber, wie gesagt auch im übrigen Asien, 'Arabien, Persien etc. Die neueste Nachricht hierüber steht bei Niebuhr Reiseb. Th. I. p. 171. „Anstatt eines mit kostbaren

Holze eingelegten Bretes der Europäer, bedienen ſie ſich eines Tuches, auf welchem die Vierecke von Laken von verſchiednen Farben genähet ſind, und in demſelben werden auch die Schachſteine nach aufgehobnem Spiele verwahret.„ Von den Indiern wird daher eine gewiſſe Art geſtreiften oder gewürfelten Zeugs Schitrundſchi genannt, wie ich oben bereits erörtert habe, weil ihre Gauſape d. i. ihr geſtreifter Teppich zum Schachſpiel damit Aehnlichkeit hat. Man kann auch noch bemerken, daſs in Indien, beſonders vor Zeiten, oftmals auf ſolchen Teppichen geſpielt ward, die blos in die Queer geſtreift, aber nicht kreuzweiſe in Würfel durchſchnitten waren. Dieſes Spiel erfordert ein genaues Augenmaaſs der Spieler, indem ſie die Figuren rücken, aber es kann ſehr wohl auf dieſe Art vollendet werden. Doch im erforderlichen oder beliebichen Fall pflegt man alsdann die kreuzſtriche durch die Queerſtreifen ſolcher Teppiche auch wohl mit Kreide oder Röthel zu bezeichnen.

Die ʻAraber und Perſer nennen das Schachbret oder den Schachteppich auf welchem ſie ſpielen Rukʻa Schathrandſch d. i. Fruſtum vel Portio Corii vel Panni. Bei Ekteri in ſeinem Wörterbuch wird Rukʻa durch Schathrandſch Bîſi d. i. Pannus Schanthrangicus erkläret. Die ʻAraber nennen es dahero auch oftmals Biſât Scha-

thrandſch d. i. StragulumSchathrangicum (Schachteppich) weil es gewöhnlich aus einem leinenen Zeuge beſtehet. Ferner heiſst es Nitha' oder Natha' Schathrandſch auf perſiſch aber Piſteri Schatranſch d. i. Schachſpieldecke, Stratum Schathrangicum. Zuweilen iſt es von Leder und heiſst dann auf perſiſch *Piſter adîmîn* Stratum coriacium. Dieſes Leder iſt mit einer Kohle oder Kreide, Röthel etc. liniirt.

Dem bisher beigebrachten zu folge ſind alſo die älteſten und noch jetzt üblichen Schachfelder entweder blos geſtreifte Zeuge und Teppiche, oder kreuzweis liniirte Leder. Aber man hat ferner auch regelmäſsig gewürfelte Tücher oder Teppiche, theils mit gemahlten oder gefärbten, theils mit gewebten oder geſtickten oder aufgenäheten bunten Würfeln. Dieſes merkt von den Türken ſchon Cluſius an. Hernach finden wir ſolche Teppiche auch bei den Amerikanern, wie aus Pet. Martyo zu erſehen, welchen Guſtavus Selenus anführet. Im Orient pflegt man ſolche Schachteppiche oft zugleich zum Schachſpiel und auch zu andern Gebrauch zu führen, nehmlich ſich darauf zu ſetzen, oder ſich deſſelben ſtatt des Speiſetiſches zu bedienen, wie dieſes denen nicht fremd vorkommen wird, die mit den Sitten des Orients vertraut ſind.

An die Stelle der noch üblichen Schachteppiche traten bereits früher die Schachbrete, wie wir ſie in Europa gebrauchen. Sie ſind auch im Orient ſchon ſeit alten Zeiten neben den Teppichen in Gebrauch gekommen.

Ein ſolches Schahbret, Scaccarium oder Tabella luſoria iſt mehrentheils aus Holz verfertiget. Die Spanier nennen es dann Tablero Axedrèz, die Perſer aber Tachtei Schatrengk die Türken Schathrandſch Tachtaſsi d. i. die Schathrandſch oder Schachſpiel-Tafel. Bei Bernard de Parigi findet man noch die türkiſche Benennung Tſchaprâslü Tachta d. i. Tabella teſſalata. Zuweilen ſagt man auch ſchlechthin Tachta d. i. die Tafel. Die Türken pflegen auch wohl ihr Schachquadrat mit ſeinen Würfeln compendiös auf der Stelle zu machen, indem ſie es in den Sand auf dem Erdboden, oder mit Dinte aufs Papier entwerfen. Daran ſitzen ſie nun mit kreuzweis unterſchlagenen Beinen und ſpielen oft den ganzen Tag ohne dieſes Zeitvertreibes müde zu werden.

Das Schachſpielbret oder der Schachteppich mit ſeinen 64 Feldern wird bei Arabſchades das Regnum Schatrangicum genannt. Sonſt heiſst es bei den Morgenländern auch Daſcht d. i. das Feld, Schachfeld, campus, planities, ferner ʿArza d. i.

Latifundium s. spatium planum et vacuum aedificiis aut collibus, undequaque cinctum, oder Tale spatium in medio aedificii nämlich Atrium apertum — das offene Feld, der Hof etc. Von dem persischen Worte Dascht haben die Syrer das Schachbret Tast genannt, was auch Tas ausgesprochen wird.

Die Gröse des Schachbrets ist im Orient so verschieden als bei uns. Der Chalif Almamûn hatte eins von zwo Ellen in die Länge und zwo Ellen in die Braite, d. i. zwo Ellen ins Gevierte.

Die Felder des Schachbretes heissen im 'arabischen Bujût — im persischen Châneha, im türkischen Eulèr, — d. i. Häuser oder Zelter. Die Türken sagen auch oft Tschapâslerd. i. Würfel, Vierecke. Bei Abn 'Esra heissen sie מחלקות Machalakot d. i. Abtheilungen, desgleichen מסלות Mesillot d. i. Dämme, Wälle, Schanzen.

Die Form des Schachbretes ist gemeiniglich ein Viereck in die Länge und in die Queere in acht Abtheilungen durchschnitten, welche 64 wechselsweise schwarz und weiss unterschiedne Würfel bilden, wie einem jeden Leser solches schon aus dem Damenspiel bekannt ist, welches auf demselben Brete gespielt wird, auf welchem das Schachspiel zu spielen ist.

Das Schachbret der Perser in Indien, wovon ich auf der Kupfertafel no. a. das Schema dargestellet habe, ist an sich dem gewöhnlichen völligen gleich. Es hat aber gewisse Felder die von den übrigen durch kreuzweis gezogne Striche unterschieden sind, welches zu desto mehrerer Verschanzung des Königs als der Hauptperson im Spiele dienen soll. Denn der König kann, nach den dortigen Gesetzen dieses Spiel zu spielen, in diesen ausgezeichneten Feldern zur Zeit der Bedrängung seine Freistatt nehmen, dass ihm der Feind entweder gar nicht oder doch durch schleinige Umschweife beizukommen im Stande ist.

Statt des Vierecks hat man auch im Orient ein rundes Schachbret im Gebrauch gehabt, dessen Arabschades im Leben Timurs gedenket, dass er ein solches bei diesem seinen Helden gesehen habe. Er nennt es Schathrandsch Madûr d. i. das runde Schathrandsch. Da er sich darüber nicht weiter erkläret, auch kein Schema davon gestellet hat, so wissen wir nicht eigentlich wie dasselbe weiter beschaffen gewesen. Uebrigens aber soll nach eben diesen Schriftsteller Timûr noch zwei andre Formen des Schachspiels erfunden haben, die er Schathrandsch Thavîl d. i. das länglichte Schachspiel und Schathrandsch khebîr d. i. das grosse

Schachspiel nennt, davon das erstere wiederum nicht genauer beschrieben worden ist.

Dem sogenannten grossen Schachspiel des Tamerlan oder Timûr wird im Verfolg ein eigener Abschnitt eingeräumt werden, daher wir es hier füglich übergehen können.

Es ist oben schon erinnert, dass das Schachbret gemeiniglich aus Holz gemacht ist. Dass aber auch andre Materien dazu geschickt sind, braucht keine weitere Erörterung. In Ermangelung eines solchen Bretes spielen die Morgenländer oft auf dem blossen Erdboden, indem sie die Felder in den Sand entwerfen, oder solche mit Kreide oder Röthel und andern dergleichen färbenden Stoffen auf den Boden zeichnen. Oft geschieht dieses auf den Papier mit Dinte. S. Ob. Auf diese Art finden wir, dass die Reisenden auch in der Wüste und überall auf dem freien Felde Schach spielen, indem sie statt der Schachfiguren die ersten besten stückchen Holz oder Kiesel etc. erwählen.

Ludwig XIII. König in Frankreich besass ein Schachquadrat, welches wie ein Küssen mit Wolle ausgestopfet, und auf der Oberfläche mit Streifen kreuzweis abgetheilet war. Die Schachsteine, mit denen er auf diesem Küssen spielte, hatten unten am Boden Stacheln, welche in das Küssen eingriffen, dass sie fest stunden,

den, und er auf diese Weise vermögend war im Wagen Schach zu spielen.

Eines kostbaren Schachbrets aus Jaspis und Chalcedonier gemacht erwähnt Du Fresne in seinem Glossario.

Ich habe mir vorgesetzet zum Schluss dieses Abschnitts auch noch etwas über den magischen Gebrauch zu sagen, den man von dem Schachbrete und seinen Feldern verschiedenlich gemacht hat. Die Orientaler haben mancherlei witzige Combinationen ersonnen, aus denen auf dem Schachquadrate allerhand bedeutende Zahlen - Consonanzen resultiren. Wer hierinne Meister ist, kann sich bei ihnen eine gewisse Achtung erwerben, die für sehr ehrenvoll gehalten ist. So ein Schema wird Wakf genannt, und die Kunst desselben 'Jlmelwakf, d. i. Wissenschaft der Zahlen - concordanz oder Zahlen - Harmonie. Man erhält durch diese Kunst gewisse Buchstaben und Wörter, in denen gewisse Mysterien verborgen liegen. Es erwachsen durch dieses Kunststück allerhand astrologische Spielwerke, indem die Astrologen dergleichen Tabellen, grössere und kleinere, für jeden Planeten zu entwerfen verstehen, als z. B. Uebereinkunft der Zahl 3 in 3 für den Saturnus, 4 in 4 für den Jupiter, 5 in 5 für den Mars, 6 in 6 für die Sonne, 7 in 7 für die Venus, 8 in 8 für den Merkurius, 9 in 9 für

den Mond. Es werden nämlich darunter Tabellen verstanden, deren Quadratur so viele Felder von allen Seiten gerechnet begreift. Und zwar gereicht es bei den Arabern zum Lobe dieses Spiels, daſs die Disposition der Schachbretfelder glücklich zusammentreffe mit der Tabelle des Merkurius, welche, gleich der der übrigen Planeten, bei den Astrologen heilig geachtet ist; diese Concordanz aber ist die Concordanz der Zahl 8 in 8. Dergestalt daſs, wenn ein auf glückliche Aspekten des Merkur gestellte Tabelle einem Metall-Blech eingegraben wird, dieses von himmlischen Kräften beseelet und gleichsam beschwängert geglaubt wird, da es denn demjenigen, der es an sich träget, Reichthum, Gedächtniſs und Verstand ertheile, und den Seegen alles übrigen, was dem Merkurius gutes beigemessen ist. Dagegen eine auf ungünstige Aspekte des Planeten in das Metall gegrabene solche Sculptur das Gegentheil bewirken soll. Das Schachbret also das mit der Concordanz der Zahlen bezeichnet ist, giebt ein Quadratum octonarium in se ductum, in welchem, nach der Berechnung der Felder 64 einzelne Zahlen enthalten sind, auf jeder Linie von allenthalben hin 8; auf jeder Seite so, wie von einer Seite zur andern und im Durchmesser 260 herauskommen; die ganze Summe der Zahlen aber 2080 begreifet. Hier ist das Zahlschema selbst.

8	58	59	5	4	62	63	1
49	15	14	52	53	11	10	56
41	23	22	44	45	19	18	48
32	34	35	29	28	38	39	25
40	26	27	37	36	30	31	33
17	47	46	20	21	43	42	24
9	55	54	12	13	51	50	16
64	2	3	61	60	6	7	57

Fünfter Abschnitt.

Namen und ursprüngliche Gestalt der Schachfiguren nebst nachmaliger Abänderung derselben, und von der Materie dieser Figuren oder sogenannten Steine. Auch magisches Spiel damit.

Die Schachsteine oder eigentlicher zu reden die Figuren, mit welchen unser Schachspiel gespielet wird, seit seinem ersten Ursprung her, haben bei uns Europäern im Allgemeinen

den Namen Schachsteine, Schachfiguren, Schache, Eschecs oder Eschéz, Chess etc. erhalten. Man sehe oben S. 68-71. wo zugleich der etymologische Grund dieser Benennungen erörtert worden. Die Engländer nennen diese Schachsteine gemeiniglich Chessmen (Tschessmen Schach - Männer) oder auch nur schlechthin the Men (die Männer, die Leute). Die Irländer sagen Bran d. i. ein König, ein Schach, oder Fearbran d. i. ein Königsmann, einer von den Leuten des Königs.

Bei den ʻArabern heisst die ganze Schacharmee, das ganze Corpus der Schachfiguren zusammengenommen, Eldschunûd d. i. die Armee, die Heerschaar, die Soldaten; oder Eldscheischân d. i. die beiden Heere, namentlich Eldscheiss eläbjadh das weise Heer und Eldscheiss elasswad das schwarze Heer.

Die einzelnen Steine heissen bei den ʻArabern bald Kitha' elschathrandsch d. i. die Stücke des Schachspiels, bald Edwât dschathrandsch d. i. die Marken oder Zeichen des Schachspiels, bald Efrâd elschathrandsch d. i. das Zeug des Schachspiels, die Theile des Schachspiels, bald Eschchâz elschathrandsch oder auf persisch tanhâi schathrandsch d. i. die Personen des Spiels, wie die alten Griechen zu reden pfleg-

ten τα πρωσωπα του παίγνιου — bald Efsbâb elſchathrandſch d. i. Geräthſchaften des Schachſpiels, oder Alât elſchathrandſch d. i. Werkzeuge des Schachſpiels. Die beiden letzten Benennungen begreifen zugleich das Schachbret mit in ſich.

Wenn die Schachfiguren der Morgenländer eine bildliche Form haben, ſo erhalten ſie gemeiniglich den Namen, welchen ihnen nach der Auslegung mehrerer muhhammedaniſchen Geſezgelehrten ſchon Muhhammed in ſeinem Kur'an gegeben, nämlich Enzâb d. i. Bilder, Statüen. Hiermit ſind die Namen Temâſsîl d. i. Bilderchen, Puppen, oder wie ſie perſiſch ſchon im Schâhnâmé genannt ſind Peikhér (Geſtalten, Figuren, Bilder) gleichgeldend.

Wenn die Figuren aus Holz geſchnitzt oder gedrechſelt ſind, hieſsen ſie bei den Neugriechen Xyla d. i. Hölzer. Die allgemeine Benennung Steine aber kömmt ihnen in einer doppelten Hinſicht zu. Einmal pflegen viele Orientaler, beſonders die Türken, welche die Bilder haſſen, mit Bedeutungsloſen oder ungebildeten Stücken von Holz, Elfenbein, oder Metall, ja wol gar mit bloſsen natürlichen Steinen Schach zu ſpielen, dergleichen daher in der türkiſchen Sprache Schathrandſch Thâſchlar, bei den Perſern Muhrahâi Schathrandſch d. i. Schachſpiel - Steine, und eben ſo bei den Neugriechen Pſifi ψῆφη

heiſsen. Und das Wort Muhra d. i. Stein, in dieſer Bedeutung gebraucht ſchon Firdûſsi in ſeinem Schâh nâmè. Dann fürs andre iſt dieſe Benennung von alters her der Kürze wegen für alle Arten von Spielfiguren gewöhnlich worden, weil dergleichen in den älteſten Zeiten entweder wirklich ungebildete Stücke waren, oder doch, wenn ſie auch etwas bezeichneten, gemeiniglich nur rudi Minerva, wie man zu ſagen pfleget, gearbeitet wurden.

Deſſen ohngeachtet aber war die urſprüngliche Geſtalt der Figuren des Schachſpiels ungezweifelt die bildliche, als welche ſchon die Sache ſelbſt, der Zweck der Erfindung dieſes Spiels nämlich und der Geiſt ſeines Ganges mit ſich bringet. Denn es ſollte dieſes Spiel eine anſchauliche Darſtellung des damaligen Feldzugs und der Art Krieg zu führen ſeyn. Und es bedarf dieſe Sache keines weitern Beweiſes, da alle Nachrichten dahin übereinſtimmen und die Geſchichte des Spiels, benebſt den Benennungen, die den einzelnen Figuren noch izt geblieben ſind, die Urſprünglichkeit der bildlichen Geſtalt der Schachſteine über allen Zweifel erheben.

Es iſt wahr, daſs die Schachſteine, die eigentlich Milites luſiles genannt werden können, von je her bei den verſchiednen Völkern, die dieſes Spiel geübet haben, eine ver-

schiedne Form erhalten haben, nicht blos in Rücksicht der einzelnen Stücke, sondern wirklich auch im Allgemeinen. Die Fantasie der Künstler und Spielenden fand hier bald anfangs ein unschuldiges Feld, auf welchem sie sich mit ihrer dichterischen Kraft verbreiten durfte: doch waren es immer Bilder die man sich schuff, und auch selbst die unbildlichen oder bedeutungslosen Steine die man statt derselben einzuführen anfieng, waren in den ältern Zeiten, so wie noch heutzutage nicht ganz ungeformt, und verleugneten ihren Ursprung nicht.

Je nachdem man nun dem ursprünglichen Kostum der Erfindung des Spiels, und dem Prototyp mehr oder weniger getreu verblieb, je nachdem näherte man sich dem anfänglichen Zweck der Erfindung oder entfernte sich von dieser historischen Wahrheit. Und hiernach ist die Richtigkeit der Darstellung in Absicht der bildlichen Gestalt der Schachfiguren im Allgemeinen und im Besondern bei den ältern Völkern sowol, als bei uns Neuern zu beurtheilen.

Da es verdrüslich fallen würde in Rücksicht dieser bildlichen Gestalt der Schachfiguren älterer und neuerer Zeiten zu genau ins Kleine zu gehen, so begnüge ich mich, blos dasjenige beizubringen, dessen ich um das Ziel einer männlichen Bestrebung nach

Vollständigkeit zu erreichen, nicht überhoben seyn kann.

Wie die Schachfiguren aussehen, und gemeiniglich gedrechselt werden, mit welchen wir Europäer jetzt zu spielen pflegen, und die bei uns bereits seit geraumer Zeit so üblich sind, dass weiss ein jeder, der diesem Spiel ergeben ist, und kann auch der Anfänger sich an jedem Orte bald davon unterrichten, so dass es hierüber weder einer nähern Beschreibung noch eines Kupfers bedarf. Je weiter wir aber in die Zeiten hinaufgehen, je mehr Verschiedenheit treffen wir hierin an, bis wir sie endlich in derjenigen Gestalt erblicken, in welcher sie die ersten Erfinder des Spiels gebrauchten.

Ich habe die vornehmsten bekannten Abänderungen der bildlichen Gestalt dieser Schachfiguren, im Allgemeinen sowol, als im Besondern auf der diesem Werkchen beigefügten Kupfertafel dargestellt, unter den Nummern *c* bis *s*.

Die Nummer *c* zeigt die Gestalt der Figuren des einfachen Schachspiels wie selbige bei den Engländern üblich waren, zur Zeit des William Caxton von Westmünster, der solche in seinem gegen das Jahr 1480 ausgestellten Buche über dieses Spiel in Holzschnitt dargestellet hat. Jedoch hat derselbe Verfasser hernach auch diese Figuren in ihrer sprechenden

Geſtalt abbilden laſſen, — einen König, eine Königin, einen Richter, einen geharniſchten Ritter, einen ungewafneten Reuter, und einen Bauer — woraus man alſo ſiehet, daſs damals bei ſeiner Nation, ſo wie jederzeit bei den verſchiednen Völkern, die Schachfiguren bald mehr oder weniger gebildet und mehr oder weniger bedeutend und anſchaulich gebraucht wurden. Die auf dem Kupfer dargeſtellten ſind die ungebildetern. Auch der Schwabe Weickmann hat uns eine ähnliche doppelte Art die Schachfiguren zu bilden, aufbehalten. Merkwürdig in dieſer Art iſt auch der Apparat von Schachfiguren, welcher als Reliquie aus der Verlaſſenſchaft Kaiſer Karl des Groſsen in dem Schatze von St. Denys bei Paris aufbewahret wurde, nun aber ſeinen andern Verwahrungsort gefunden haben wird, wo er nicht etwa bei den letztern Unruhen ganz verlohren gegangen iſt. Sie waren der Beſchreibung zu folge vollkommen bildliche Figuren, ein König, eine Königin, zwei Schützen etc. Der Verfertiger hatte ſeinen Namen Joſef Nikolai 'arabiſch unter die Figuren gezeichnet damit man glauben möchte, dieſes Spiel ſei im Orient ſelbſt verfertiget worden, hatte aber nicht bedacht, daſs mit dieſer Täuſchung auch zugleich das orientaliſche Koſtum in Hinſicht der Geſtalt und Bedeutung ſolcher Figuren übereinkommen müſſe. —

Die Orientaler selbst bedienen sich der schlichten Schachformen, statt der ursprünglich bei ihnen gewöhnlichen vollkommen bildlichen, wie solche von den ersten Erfindern aufgestellet worden sind, oder überhaupt blosser Steine oder roher Stücke, nur entweder im Fall der Noth oder der Bequemlichkeit, oder aber aus Religionsvorurtheil. Der leztere Fall findet bei den Türken und 'Arabern statt, bei welchen in der Regel die vollkommen bildlichen, anschaulich bedeutenden oder sprechenden Schachfiguren nicht geduldet sind. Die Perser dagegen haben gewöhnlich die ursprünglichen vollkommen bildlichen, weil sie als Anhänger der Sekte Schî'a keinen Anstoss daran nehmen *m*). Auf der

m) S. oben p. 20. die Anmerkung. Man weiss, dass *Muhhammed* alles aufgeboten hat, um jede Art von Abgötterei unter seinem Volke zu steuern. Eben das war der Punkt, weswegen er mit dem Stamm der Koreischiten und andern herumziehenden 'arabischen Stämmen in immerwährendem Streite lag. Er erlaubte seinen Anhängern daher nicht einmal thierische Gestalten zu mahlen, oder sonst einige Bilder, auch nur zur Zierde anzuwenden oder zum Vergnügen zu haben. Alles dies damit solches nicht irgend einen Anlass zur Idololatrie geben möchte. Nun war *Muhhammed* geboren im 40 oder 42sten Jahre des persischen Kaisers *Nuschirwân* zu dessen Zeiten das Schach-Spiel aus Indien nach Persien übergepflanzt ward,

Tafel no. *d* siehet der Leser dergleichen Schachsteine, wie sie bei Türken und ʻArabern und auch bei denen unter den erstern lebenden Griechen üblich sind, abgebildet.

Da ferner auch die Indier, nicht zwar aus Religionsprincip sondern aus Bequemlichkeit und Ersparniss der Kunst, neben den uralten vollkommen bildlichen Figuren ihre ungeformten oder vielmehr willkührlich geform-

von Persien aus aber um eben diese Zeit nach ʻArabien übergieng. Dieses Spiel musste also in ʻArabien schon bekannt seyn, da *Muhhammed* mit seiner Gesezgebung auftrat. Er wird demnach allerdings bei seinem Verbote aller Bilder und bildlichen Figuren auch die *bildlichen* Figuren des Schachspiels mit eingeschlossen haben. Diesem Schluss zu folge erlauben sich bis auf den heutigen Tag die Türken und alle Rechtglaubige von der strengen Parthei das Spiel nur mit kleinen Blöcken oder ungeformten Stücken, nicht leicht aber mit vollkommen gebildeten Schachfiguren zu üben, und sie beobachten dieses mit grossem Eifer. Die *Muhhammedaner* der nicht so strengen Parthei dagegen, als nämlich die Indischen oder Mogolischen, und die perser, ob sie gleich im Allgemeinen das Verbot der Bilder zum abgöttischen Gebrauche als heilig anerkennen, unterscheiden den blos unschuldigen Gebrauch derselben und spielen nicht nur das Schachspiel mit Bildern, sondern tragen auch kein Bedenken Bilder auf Münzen und in Büchern und überhaupt zum Schmucke zu haben.

ten und unbedeutſamen Steine haben, ſo habe ich auch dieſe Art unter no. *e. f. g.* gegeben *n*). Sie ſind nach ältern Originalen kopirt. No *e* erhielt Thom Hyde durch ſeinen Ereund *Fraunce* (Seelſorger die der engliſchen Handlungskompanie in Bombay) und es waren dieſelben aus dem Holze Miſswâkh (von einem Baum aus deſſen korkartigen Fleiſch die dortigen Einwohner ein Zahnpulver zubereiten pflegen) geſchnitzet. Die folgenden No. *f* und *g* erhielt Hyde ebenfals unmittelbar aus Indien und zwar aus Sſurât von dem Esq. Don. Sheldon, einem Mittglied der engliſchen Handlungscompagnie. Beide waren ganz von Elfenbein, die erſten aus ganzen und veſten Stücken, die letztern aber inwendig hohl Jene waren bunt mit Gold geſprengt und lackirt, die eine Hälfte der Schachparthei roth, die andre grün. Dieſe dagegen waren blos lackirt ohne Gold, ebenfals aber die eine Hälfte oder Parthei roth, die andre grün. Inwendig waren ſie, wie eben geſagt iſt, hohl und mit kleinen metallnen Kügelchen in ihrer Höhlung, auch an den Seiten mit ziemlich kleinen

n) Ich habe dieſe Nummern *c* — *g* unverändert, und blos nach verjüngten Maasſtab, aus *Hyde* entlehnet, und erinnere dabei blos, daſs ich verſichern kann, daſs eben dieſe Geſtalten, *d* — *g* nämlich noch jetzt eben ſo bei den Türken, 'Arabern Indern geſehen werden.

Schalllöchern verſehen, damit ſie klapperten, wenn man ſie ſchüttelte, welches man bei dieſer Art Steine alsdann zu thun pflegt, indem man einen Stein der Gegenparthei gefangen nimmt.

Als ein Beiſpiel von den bildlichen oder nach vollkommen anſchaulichen und bedeutenden Geſtalten ausgearbeiteten Schachfiguren, dergleichen ähnliche wie mehr erinnert worden, diejenigen waren, welcher man ſich bediente, als man dieſes Spiel kaum erfunden hatte, ſiehet man auf der Tafel die No. *h* — *s*. Dieſe Schachfiguren erhielt Hyde von dem oben belobten Don Sheldon. Sie waren von Elfenbein ſehr ſauber und künſtlich gearbeitet, die eine Parthei des Spiels weiſs, die andre dunkelroth gebeitzt, beide zierlich vergoldet und lackirt. Dergleichen findet man nun noch izt beſonders bei den Perſern.

Laſſen ſie uns nun die ſämtlichen Figuren des gemeinen und älteſten Schachſpiels, deren auf jeder Seite 16 ſind, nach Name, Bedeutung und urſprünglicher d. i. bildlicher Geſtalt in der Reihe durchmuſtern. Die 16 der einen Parthei werden von den 16 der andren Parthei der Farbe nach unterſchieden, ſo daſs die einen weiſs, die andren roth, oder ſchwarz ſind, oder die einen grün, die andren roth u. ſ. w. nach willkührlicher Veränderung.

Von den 16 Schachpersonen stellen 8 die Anführer des Kriegs vor und heissen gemeiniglich Officiere, die 8 übrigen sind gemeines Fussvolk und heissen gemeiniglich Bauern. Unter den 8 Officieren aber sind blos die 2 Hauptpersonen, der König und die sogenannte Königin einzeln, die übrigen bestehen aus dreien welche doppelt vorhanden sein müssen. Also nun erstlich von den 2 Hauptpersonen, und alsdann von den drei Officieren und zuletzt die Bauren.

I.

Die zwei Hauptpersonen.

1. Der König, als die Person um welcher Willen das Ganze in Bewegung gesetzt wird, und von deren Glück oder Unglück alles abhängt. Die Engländer nennen ihn King, die Franzosen Roi, die Italiener Rè, die Spanier Rey, die Schweden Konung, im Lateinischen zu Kaiser Karl des Grossen Zeiten ebenfalls also, nämlich Rex, im Schwäbischen bei Weickmann Konig, auf russisch Korolle oder auch Zârie oder Tschâr, polnisch Krôl, dänisch Konge. Im Morgenlande, bei Arabern, Persern und Türken sagt man Schâh, wovon der Name Schach bei uns abstammet. Auch die Inder kennen diesen

Namen aus dem Persischen. Die Türken und Tatarn aber, wenn sie die Schachfiguren in ihrer eignen Mundart benennen sagen dafür Kân, welches in der alten tatarischen Sprache eben so viel bedeutet als König, daher noch jetzt der zusammengesetzte Herrschername Châkân sehr gebräuchlich ist; sonst sagen sie aber auch wol Krâl, ein Wort das sie von den Pohlen entlehnt haben. Die Malaien behalten wie die Inder, wenn sie in ihrer Sprache benennen, den Königs - oder Fürstentitel Radscha oder Raja bei. Die Juden pflegen ihn Melec zu nennen, und eben so zuweilen die ʻAraber Malc.

Dieser König oder Schâh wird nach seiner ursprünglichen Bedeutung vorgestellt als ein orientalischer König, insbesondre aber als ein alter indischer oder persischer Monarch. Sein Standort heisst das Kastell oder die königliche Burg, das königliche Gezelt etc. In dem Spiel, dessen Figuren auf der Kupfertafel unter no. *h* — *s* dargestellet worden, sitzet er nach indischer Weise (S. no. *h*) auf einen Streitelefanten in seinem tragbaren Kastell (Kalʻa auf ʻarabisch und im neupersischen und indischen, woraus man in einigen lateinischen Urkunden der Mittelzeit Fala geschaffen hat, weil der Buchstab *K* bei den Mauritanischen ʻArabern die Gestalt des *F* bei den übrigen ʻArabern hat). Die Perser nennen ein solches

Kastell, welches in Indien auf den Elefanten gesetzt wird, Tacht Pîl d. i. den Elefanten-Thron. In der Schanskritsprache Indiens dagegen heisst es Sing-hassan d. i. Pallast, Lusthaus, oder Gaiassan d. i. vom Elefant getragnes Haus. Sonst aber heisst es im indischen auch Mikdember und ist eine Art eines viereckigten hölzernen Thurms, der innen und aussen prächtig gemahlt und ausgeziert ist. Oben ist ein solcher Thurm ordentlich mit einem gemahlten Dach bedecket, dass auf vier keinen Säulen oder Pfeilern ruhet, aber abgenommen wird, wenn es in den Krieg gehet. Mitten in einem solchen Elefantenhause ist ein kreisförmiger Sessel, dass sich mehrere Personen in die Runde darauf setzen können, und der deswegen gemeiniglich Hhausa (d. i. die Cisterne) genannt wird. Hier sitzet der König allein darin.

Er ist auf indische Weise bekleidet und hat auch einen indischen Turban auf dem Haupte, welcher auf indisch Tschára, und im persischen Schára genannt ist. Vor dem König, auf dem Nacken des Elefanten sitzet der Pilbân d. i. derjenige, der den Elefanten dirigirt. Ein solcher Mann, wird, wenn er in dieser Charge dem König bedient ist, aus einem edleren indischen Geschlechte gewählet, so Nairo und Mahâbet heisset. Er regiert die

Elefanten mit einer krummen eisernen Ruthe, oder einem Stabe, der oben mit einem krummen Haken bewafnet ist und Gketschbâkh, persisch Gketschèkh, Gkeshèkh, Gkeshe, oder auch Angkès, oder Angkèsh heiset, von den Stammwort gkesh oder gketsch, welches krum, gebogen bedeutet. Die Perser nenen das Instrument sonst auch Tschengk d. i. den Haken, und wie es aus den Wörterbuche Ferhengk Ssururi zu erhellen scheinet auch wohl Cûb (d. i. den Stecher)

Hinter den Könige sizt einen ähnliche Person, welche zu diesen Aufzuge gehöret. Sie ist der Schirmträger. Denn wenn das Dach des Kastells abgenommen worden, lässet sich der König vor den Strahlen der Sonne durch einen Sonnenschirm sichern, Ein solcher Schirm, Parasol heisst bei den Persern Ssâibân d. i. der Schattenmacher, auch Afitâbgkîr d. i. der die Strahlen der Sonne auffängt. Die neuere Mundart Ispahans benennt ihn Fischùkh und die türkische Sprache Gkölgke gkidèn (Schattengeber.) In der gemeinen hindostanischen Sprache heisst er Sserbâjan Malaisch Pâjongh. Im Schanskrit, der ältesten bekannten Mundart Indiens Atapawarana (der Beschattende) oder auch mit den Beinamen Ataput-

tra d. i. für die Edlen und Vornehmen. In dem figurirten Schachspiel aus den Zeiten Karl des Grossen (S. oben 153.) ist der König mit dem Scepter als auf seinem Throne vorgestellt.

2. Die Königin, die 2te Hauptperson des Spiels ist dieser Benennung zu folge eine weibliche Person, und als eine solche ist sie durch Europa von allen Zeiten her in diesem Spiel anerkannt. Sogar die europäischen Juden pflegen diese Person Malkha zu nennen. Auf englisch Queen, französisch Reine, Vierge oder Dame, italienisch Dama oder Regina, so auch zu Karl des Grossen Zeit im lateinischen Regina, im spanischen Dama, im schwedischen Drottning, dänisch Dronninge, russisch Korolewna oder Krala polnisch Krôlwa (bei beiden letztern auch oft Bâba d. i. die Alte).

Die Europäer haben diese Figur fälschlich zur Dame oder Königin gemacht, welches dem Geist der Sitten des Orients, dem Kostum von ganz Asien gerade zu entgegen ist. Es wäre daher zu wünschen, dass wir anfiengen diese weibliche Person aus unserm Spiele gänzlich zu verbannen, weil sie auf keine Weise hineingehöret, und dass wir dieser Figur diejenige Würde wieder gäben, welche sie von Alters her in den Ländern seiner Erfindung behauptet, wovon sogleich mehreres gesagt werden soll.

Im ganzen Orient ist diese zweite Hauptperson des Schachspiels männlichen Geschlechts. Wie ist man also wol in Europa auf das Gegentheil verfallen und wie hat dieses hier so allgemeinen Beifall erhalten können? Ohnezweifel wollte man in Europa, als das Schachspiel dahin übergepflanzt war, dasselbe dadurch galanter machen, dass man den Staatsminister des orientalischen Spiels in eine Dame oder Königin verwandelte. Und da dieses den Sitten der europäischen Regierungsverfassung nicht entgegen war, so fand es nach und nach allgemeinen Beifall. Gemeiniglich setzt man die Veranlassung zu dieser unschicklichen Reform nach den Zeiten der Kreuzzüge, und schreibt die Schmeichelei den französischen Rittern zu. Allein schon das figurirte Schachspiel von Kaiser Karl des Grossen Zeiten (S. oben 153.) hat eine Königin, die mit einer Krone geschmückt auf einem etwas niederern Throne sitzet als der König.

Ich habe gesagt, dass im ganzen Orient, seit der ersten Erfindung des Spiels diese zweite Hauptperson darinne als männlichen Geschlechts betrachtet wird. Wir werden sie also in der Folge ebenfalls von diesem einzig richtigen Geschichtspunkt aus betrachten und die Königin ihrer bisherigen ungerechten ange-

maſsten Regierung willen aus Vollmacht der Nation der Guillotine übergeben.

Ihr orientaliſcher Name iſt Fers und Ferſân (auch Ferſîn, Ferſâna) oder Veſîr. Die Türken heiſsen ſie Begklerbegk, die Malaien Panghlîma, welches beides einen Statthalter, Heerführer, oberſten Feldherrn bedeutet. Daſs ſie das im Spiel ſelbſt wirklich vorſtellen ſoll, ergiebt ſich nicht nur aus dem Zweck der Erfindung deſſelben und aus dem ganzen Geiſt des Verfahrens der Spielenden, ſondern auch aus den älteſten Benennungen dieſer Figur, denn der ʻarabiſche Name Weſîr bezeichnet den nächſten Befehlshaber nach dem König, einen erſten Staatsminiſter und Feldherrn, und der weit ältere und urſprünglich perſiſche Fers, Ferſân etc. will daſſelbe beſagen.

Fers iſt nicht blos bei den Perſern gebräuchlich geweſen und noch gebräuchlich zu ſagen, ſondern auch frühzeitig finden wir Spuren von dieſer urſprünglichen Benennung im Abendlande wo dieſelbe doch ſchon längſt ganz verdrungen iſt. Aben ʻEſra hat es, der Engländer Lygdat kennt es, und die engliſch lateiniſchen Skribenten der ältern Zeiten pflegten Ferzia oder Fercia, ein neues Wort daraus zu machen, womit man einen Bauer des Spiels meinte, welchen man bis in die Stelle der ſogenannten Königin hinaufgefördert hatte, da

er denn nach den Regeln des Spiels zum Fers (zur sogenannten Königin) erhoben werden musste. Pedro de Alcala spricht es Firiç oder Furçîn aus, und übersetzt es in seine Sprache Cavallero noble.

Man hat über diese älteste Benennung Fers, Fersâna, Fersân oder Fersîn mehrere Vermuthungen ans Licht gebracht. Im innern Aethiopien um die Gegenden des sogenannten Mondgebirges findet sich den Nachrichten der 'Araber zu folge ein wildes Thier, das dort Fers genannt wird. Der nubische Geograf beschreibt dasselbe in der Stelle, wo er von den Quellen des Nils handelt. Er sagt, die Bestie heise auch Elsumúrruda, sey sehr giftig, so dass in der ganzen Welt kein stärkeres, hitzigeres uud penetranteres Gift gefunden werden könne, und der Gestalt nach gleiche das Thier einem Affen. Er erzählt hierauf weiter, wie die Einwohner dem Gifte des Thieres nachtrachten und durch welche Kunstgriffe sie dasselbe fangen und es hernach dem Könige von Sindsch und andern benachbar- Reichen verkaufen. Von diesem Thiere haben einige gemeint, wäre der Fers in Schachspiel benannt worden. Allein diese Vermuthung hat ganz und gar nichts für sich und wiederlegt sich so zu sagen von sich selbst.

Fers ist wie bereits angedeutet worden, die abgekürzte Form von Fersîn oder Fersân

(auch Fersâna), welche vollständige und ursprüngliche Form sich in des Ferdussi Schâh nâmè vorfindet. Die persisch 'arabischen oder persisch türkischen Wörterbücher erklären es durch a) homo sapiens, sciens, doctus, eruditus s. scientiis imbutus intelligens, gnarus. b) Durch incomparabilis, cui nullus est similis. c) Durch Magnas, aliquis ex magnatibus, Dominus sapientiae, fortunatus, aestumabilis. In einem englisch-persischen Wörterbuche, was in Indien geschrieben war und Thom Hyde besass, ist es durch das persische Wort Huschmend d. i. prudens, circumspectus erklärt. Alle diese Bedeutungen stimmen mit den Praedikaten überein, deren im Orient der höchste Rathgeber, erste Minister oder oberste Feldherr des Königs würdig befunden werden muss. Dahero kömmt es, dass auch im Schâh nâmè die Magnates Regni gemeinhin Fersânegkân (Pluralform von Fersân oder Fersâne) genannt sind z. B. Fersânegkân Tûrân die Magnates regionis Turân.

Ganz wohl getroffen also übersetzte ein griechischer Priester, den Hyde frug, das Fers durch Επιτροπος του Βασιλεως d. i. Comissionarius Regis, Procurator Regis, Curator negotiorum Regiorum. Einen solchen klugen nnd weisen Mann, der

das Ruder des Ganzen mit führen helfen muſste und dem die wichtigſten Geſchäfte in Kriegs- und Friedenszeiten aufgelegt waren, hatten die perſiſchen und indiſchen Monarchen zu allen Zeiten um ſich. So ein Mann war z. B. Artabazus, deſſen Curtius Rufus im dritten Buche ſeiner Geſchichte Alexanders gedenket. Fidum conſiliarium nennt er ihn, qui omnibus imperatoriis fungebatur officiis; hortari, monere ut imperata faciant, Milites. Dieſer Mann war zugleich der Generaliſſimus der Armee, der im Orient heutzutage Mîr dſchumla d. i. πανδεσποτος, ſsipehsſâlâr d. i. Αρχιστρατηγος, Ssipehbud oder Sserdâr (vollſtändiger Sserdâri leſchkher) d. i. Praefectus exercitûs, auch Sseri leſchkher oder Sser'asſkher d. i. Caput exercitûs (zuweilen Sser'asſkher bâſchâ d. i. Primus exercitûs Dux) geheiſsen wird.

Der Fers im Schachſpiel iſt alſo nichts anders als der erſte Staatsminiſter und höchſte Rathgeber des Königs, Regis prudentiſſimus Conſiliarius und zwar weil hier Krieg geführt wird, der General en chef, oberſte Feldherr der Armee, Summus Dux oder Archiſtrategus — der andere der Würde nach nach dem Könige ſelbſt. Die Spanier ſagen in ihrer Sprache, die viel 'arabiſche und perſiſcharabiſche Wörter aufge-

nommen hat, Alférez oder Alfereç (nach andrer Schreibart auch Alféres oder Alfiéres) auch die Italiener haben daher ihr Alféro oder Alfiéro. Beide deuten dadurch noch jetzt einen Kriegsbeamten an, aber nicht mehr in der urſprüngiich orientaliſchen Bedeutung, ſondern den welchen wir den Fahnenträger Vexilliferum ſ. Militiae pedeſtris Signiferum nennen, die Perſer aber ʿAlamdâr d. i. der die Fahne oder Standarte hält, oder Emîr ʿalam d. i. Vexilli magiſtrum, die Türken Bairakdâr oder Ssandſchakdâr —

Llamamos ſagt Covarruvias ein ſpaniſcher Schriftſteller in ſeinem Wörterbuche Alférez communmente al que encomienda el Capitan la Vandera, la qual inſtituyeron de muchos ſiglos atras los hombres, para que las Companias ſe adunaſſen, y acudieſſen todos los de ella a un lugar; competia el Capitan traer la Vandera, mas por que ha de acudir a diverſos miniſterios ſuſtituye al que llamamos Alférez, el qual ha de eſtar ſubordinado a el, y no moverſe ſin orden y mandato ſuyo, y los demas que militan debaxo de aquella Inſignia la han de ſeguir, y aſsi les davan todos eſtos nombres *Signiferos*, *Vexilliferos*, *Primipilarios*, *Du-*

ces. Tuvieron los Romanos difirentes insignias, a las quales responden nuestras Vanderas: y la principal era la del Aguila, como si dixessemos agora, el Guion o Estandarte Real: y los que llevan esta Insignia, se llamaron *Aquiliferos.* Podria tener alguna similitud con el que la Ley de la partida 16. lit. 9. part. 2, llama Alférez mayor, de quien dize. E el mismo deve tener la Sêna, cada que el Rey huviere Batalla campal. Allein neuerer Zeiten ist beim spanischen Militär Alférez sowol der Fahnenträger als der Lieutenant. Und so wie bei den Spaniern und Italienern, wie man aus dem Angeführten ersiehet, Alférez oder Alfiéro im Kriegsstande nicht mehr diejenige Würde bezeichnet, die bei den Orientalern darunter verstanden ward, so haben sie auch hierinnen im Schachspiel eine Abänderung getroffen und verstehen darunter den zweiten Officier nach dem König. S. w. u.

Von dem Namen der 2ten Hauptperson des Schachspiels Fers, Fersîn, Fersân oder Fersâna leitet die ʻarabische Mundart ein Zeitwort Farsan welches einen zur höchsten Würde oder überhaupt zu Ansehn befördern bedeutet, und in der fünften Konjugation tafarsan passivè: zu höchster

Würde oder zu Ansehn befördert werden, in die Höhe kommen, zu Ansehn gelangen.

In dem indischen figurirten Schachspiel des Thom. Hyde (S. oben 157.) sitzet der Fers auf einem gepanzerten Pferde und unterscheidet sich von den übrigen durch die Rîscha oder Feder auf dem Turban. In der Hand hält er einen entblöfsten Säbel, von der Art wie ihn die Inder und Perser unter dem Namen Curda oder Mahland zu führen pflegen — auf der rechten Seite hat er einen Caman oder Bogen, auf der linken den Terkhèsch oder Köcher mit Pfeilen. (S. die Tafel no. *i.*)

II.

Die drei Officiere.

welche in jeder Reihe gedoppelt vorhanden sein müssen.

1. Der Läufer. Unter diesen Namen ist er bei uns Europäern, vornämlich uns Deutschen allgemein bekannt. Sonst nannte man ihn auch wol den Hund, welches die unschicklichste Benennung von der Welt war, und daher auch billig ganz ausser Gebrauch gekommen ist. Bei den Engländern wird er der Bischoff genannt, bei den ältern Franzosen hiess er der Prister oder auch der Narr

(Fol), im Lateinischen zu Kaiser Karl des Grossen Zeit Sagittifer, im schwedischen der Elefant, eben so im russischen Slônie, welches einen Elefanten bedeutet, die Pohlen sagen Pôp (der Pope, Priester) die Dänen Biscop oder Bisp (der Bischoff). Der Bischoff ist ohne Zweifel in das Europäische Schachspiel mit eben dem Rechte und unter ähnlicher Veranlassung eingeführt worden als die Königin. Das war bei der Macht und dem Einfluss der Hierarchie in den Abendländern beinahe auch nicht anders zu erwarten. Unschicklich und lächerlich muss uns nun freilich diese Sache vorkommen, weil wir nicht einsehen können, was ein Bischoff oder Priester in der Armee machen soll. Allein vor Zeiten, besonders in den Zeiten der Kreuzzüge (denn älter scheint die Stelle des Bischoffs oder Priesters im Schachspiel nicht zu seyn, da dieselbe zu Kaiser Karls des Grossen Zeiten noch nicht vorkömmt) war das Verhältniss anders, wie ein jeder aus der Geschichte weiss.

Dass die Franzosen den Narren eingeführt haben, ist aus einem blossen Missverständniss hergekommen, weil sie die orientalische Benennung Fil nicht verstanden, und sie mit Fol verwechselten. Doch könnte es auch gar wol sein, dass aus Veranlassung der Aehnlichkeit beider Töne Fil und Fol, einer einmal

den Einfall gehabt hätte, den Hofnarren des Königs auch in diesem Spiele wichtig zu machen.

Der Sagittifer im Spiele Kaiser Karl des Grossen, der sich mit gespannten Bogen schussfertig bezeiget, der schwedische, russische Elefant, und der spanische und italienische Alférez, Alfiéres, Alfiére, Alfiéro oder Alfino, im englischen des Caxton ebenfals schon Alphyn so wie bei *Lygdat* Awfyn oder Alfyn genannt, stimmen mit der orientalisch ursprünglichen Idee in Betreff dieses Officiers besser überein.

Die Orientaler nämlich, Inder, Perser, 'Araber, Türken, Malaien etc. haben an der Stelle des Officiers, von dem wir handeln den Elefanten. Er heisst Persisch und 'arabisch Pîl oder Fîl, (und so kömmt der Name dieser Figur schon im Schâhnâmè des Firdusi vor) türkisch und tatarisch Jeghân, indisch Hâtehî, malaisch Gkâdscha.

Fil oder Pil d. i. der Elefant, syrisch Filo, äthiopisch Nage und indisch auch Nag (d. i. Berg, wegen der Grösse eines solchen Thieres *o*)) hat bei den mancherlei orientalischen Völkern eine Menge Namen, welche

o) Dahero pflegen auch die Syrer den Elefanten einen *Fleischberg*, die 'Araber das *Fleischbeist* oder die *Fleischmasse* zu nennen.

hier zu sammlen überflüssig sein würden. Doch wollen wir bemerken, dass die Anzahl der Namen dieses Thieres besonders in den indischen Sprachen sehr ausgebreitet ist. Hatehi und Nag sind eben angeführt. Der gewöhnlichste Name eines Elefanten im indischen aber ist sonst Barî oder Brî. Die vornehmste, die in Schansskrit üblich sind, sind folgende.

Hústy d. i. Celeriter currens, der Läufer *p*)

Matàng d. i. Fortis, der Starke, der Stärkste der Thiere

Curry d. i. Fac totum. Der alles vermögende

Cud'sche d. i. Tonitru, der Donnernde wenn er brüllt.

Warran d. i. In aqua generans, der seine Brut im Wasser erzeugt. *q*)

Kunger d. i. Belluarum maxima

Nâg d. i. Mons (S. weiter oben)

Dunty d. i. Longis dentibus praeditus

p) Gerade so, wie wir den Offizier des Schachspiels, welcher als *Elefant* vorgestellt war, noch izt benennen. —

q) „*Der Elefant*, sagt der 'arabische Schriftsteller *Calcaschendi*, ist ein *wasserliebendes Thier, das auch im Wasser sich fortpflanzet, aber im fliessenden und nicht stehenden Wasser.*„

Davîpa d. i. Ferox,
Wîrada d. i. Craſſis membris
praeditus.

Die Spanier, welche vieles aus den Schatze der arabiſchen Sprache entlehnt haben, ſchreiben den Namen des Elefanten zuweilen Arfel oder Arfil, wie Pedro de Alcala anmerket richtiger nach der caſtallaniſchen Mundart Alfil und ʻarabiſch Fil. Der ſchon oben angeführte Covarruvias in ſeinem ſpaniſchen Wörterbuche verwechſelt unter andern dieſen Namen mit Firiz, Firz oder Alfirz welches er aus dem Pader Guadix anführt, und der Name der zweiten Hauptperſon dieſes Spiels iſt (S. oben). Aber es iſt dieſe Verwechſelung des Namens, der zweiten Hauptperſon des Spiels mit dem Namen des erſten der drei Officiere nach den 2 Hauptperſonen, tiefer gewurzelt. Denn der Spanier und Italiener ihr Alférez, Alféreç, Alféres, Alfiéres, Alféro, Alfiére, Alfiéro (S. oben) welches unſern Läufer oder den Elefanten bezeichnet, iſt ſichtbar aus Fers entſtanden.

Von dem Worte Pîl, Fîl oder mit dem Artikel der ʻAraber Alfîl nannte Jacob de Ceſſolis dieſe Schachfigur die beiden Alphilos. Hernach haben die Italiener aus Alfil ihr Alfine und die Engländer Alfyn, Alphyn, oder gar Awfyn gemacht. S. oben.

Kircher im Lexico Copt - Arabico setzet dem arabischen Worte Fil in der Bedeutung eines Elefanten das coptische Wort Delfinos bei, welches aber nach Hyde's Bemerkung Elfinos heissen sollte. Wahrscheinlich ist auch das griechische Wort Ελεφας von dem persisch - arabischen Pîl oder Fîl abzuleiten. Eben so das Schendefîn der Juden der Mittelzeit, welches einen Elefantenzahn bezeichnet, und eigentlich Schen de Fîl heissen sollte. Denn Schen bedeutet Zahn und D ist die Nota Genitivi im aramäischen. Man muss dieses nicht mit dem persischen Sendefîl d. i. grosser ungeheurer Elefant verwechseln. Dieses Wort ist gemein persisch und aus Sende und Fil zusammen gesetzt. Aber das alte Sandapila kömmt mit jenem überein. So benannten die Alten anfangs eine Art Betten, Sofas, Sänften oder Bahren von Elfenbein, die lectos eburatos, oder auch Vehicula eburata und Feretra eburata. — Hernach alle und jede ähnliche Betten, Sofas, Sänften oder Bahren der Vornehmern, wenn sie auch nicht von Elfenbein gemacht waren. Auf einer solchen Sandapila die nur schlecht war, wie sie dem gemeinen Mann gegeben wurde, wenn sein Körper zu Grabe getragen ward, wurde nach Suetonius, der Kaiser Domitian, den die Verschwornen ermordet hatten, dahin

getragen. Aus welcher Stelle man ersiehet, dass die Alten solche Sandapilas von verschiednem Werthe in Gebrauch hatten. Uebrigens findet man von den Lectis eburatis bei den Ebräern im Targum von Jerusalem und des Jonathan Ben Usiel bei der Stelle Genes 50. 1. wo Josef seinen Vater auf einem solchen elfenbeinern Bette zu Grabe tragen lässet, und Amos 6. v. 4. Palläste von Elfenbein Psalm 45. v. 9.

Einige haben den Namen Elefant nicht aus dem persischen oder 'arabischen, sondern vielmehr aus den ebräischen ableiten wollen, wo Elef einen Ochsen bedeutet. Sie haben ihre Etymologie mit dem neuern Sprachgebrauch der Italiener beschönigen wollen, welche den Elefanten Bos Luca zu nennen pflegen. Allein diese sonderbare Benennung hat ohne Zweifel einen ganz andern und zwar einen ziemlich spätern Ursprung. Leitete sie sich aus dem Ebräischen, so würde sie im Orient selbst, wo die Juden zu Hause sind wieder zu treffen sein, welches jedoch nicht ist. Im ganzen Orient ist vielmehr keine Spur anzutreffen, dass man in den dortigen Sprachen und Mundarten den Elefanten einen Ochsen zu benennen oder unter das Ochsengeschlecht zu rechnen pflege. Die 'Ebräer erhielten ihr Elfenbein von auswärts her, und da der Elefant bei ih-

ihnen nicht einheimisch war, so fehlet ihrer Sprache auch der Name für dieses Thier. Nur zwei Länder nähren bekanntlich das Elefantengeschlecht, Indien und Hhabessinien, wie Calcaschendi sagt, d. i. das südliche Afrika und das mittlere Asien.

Die Gewohnheit der Völker in diesen Ländern, den Elefanten zum Streite zu benutzen, ihn im Kriege zu gebrauchen, ist sehr alt. Curtius beschreibt diese Art Krieg zu führen schon umständlicher, so viel er darüber Nachricht geben konnte. Die Thiere werden zuvor zahm gemacht.

Von einem solchen Elefantenkriege hatten die 'Araber vor Muhhammeds Zeit eine eigne Zeitrechnung oder Epoche wonach sie ihre Jahre zählten. Die Epoche, welche die Zeitrechnung der Flucht zunächst voraus ging hiess die Epoche des ungerechten Kriegs (Elfidschâr) nämlich zwischen den Koraischiten und Kaissiten, zween 'arabischen Stämmen, die Feindseligkeiten gegen einander hatten. Muhhammed selbst war in diese Streitigkeiten verwickelt. Diese Epoche erhielt den eben gedachten Namen deswegen, weil die Krieger während den heiligen Monathen der 'Araber, wo eigentlich niemand Waffen führen durfte, gegen einander zu Felde zogen. Zwanzig Jahr vor dieser Epoche des un-

gerechten Kriegs nun ging die obgedachte Elefantenepoche vorher, ʿâm elfîl, das Elefanten Jahr. In diesem Jahre, von welchem hernach gezählt ward, kamen nämlich nach der Erzählung der ʿarabischen Schriftsteller die Elefantenvölker aus Afrika herüber nach ʿArabien Mecca zu erobern, da denn Gott Thaira abâbîl, d. i. grosse fliegende Heere gegen sie gesandt habe. Diese wunderbaren Vögel, erzählt man, hätten die Feinde mit einem Platzregen von kleinen Steinen verfolgt und die ʿAraber wären vermittelst dieser göttlichen Hülfe in Stand gesetzt worden, dieselben zurückzutreiben, dass sie unverrichteter Sache sich entfernen müssen. Im syrischen Kalender wird dieser Einfall der Elefantenherrn ins Meckhische auf den 2ten des Monathes Tamûs d. i. Julii gesetzt.

Der persische Geschichtschreiber Chondemîr erzählt, da wo er von dem ʿarabischen Könige in Jemen (dem glückseligen ʿArabien) aus dem Stamme der Hhamjaren handelt, dass Abraha der dritte, mit dem Beinamen Elaschram (Naso-scissus), weil er gesehen, dass die Wallfarthen nach der heiligen Stadt Mecca so sehr einträglich seien, unter dem Namen Kolaiss einen andern prächtigen Tempel in seiner Residenzstadt Zanʿâ habe erbauen lassen. Die Meccaner hierüber ungehalten hätten in einer Nacht durch einen gewissen Menschen

Namens Nofail die Mauern des neuerbauten Tempels überall mit Koth bewerfen lassen. Als Abraha aber dahinter gekommen, habe er einen Gesandten an den hhabesinischen Kaiser abgesandt und sich den weissen Elefanten Mahhmud erbeten. Der Kaiser habe ihm diesen auch übersendet und dazu noch eine Menge andrer Elefanten, vornehmlich aber streitbarer Elefanten und alles was zu einem Elefantenkriege erforderlich war. Abraha habe die Gelegenheit sogleich benutzt und sei mit seinem Elefantenheere gegen Mecca zu Felde gezogen. Da habe sich nun das oben erwähnte Wunder zugetragen, und die Elefantenarmee sei glücklich zurückgeschlagen worden.

Diese ganze Geschichte wird sonst in andern Büchern der arabischen und persischen Litteratur noch weit umständlicher erzählt. Es kommen aber in der Liste der alten Könige von Jemen mehrere des Namens Abraha vor, nämlich der 17te in der Reihe, der Dul Menâr Abraha und der 40ste welcher Abraha Sohn des Zabâhh mit dem Beinamen Scheibetelhhamd heisst. Einer davon könnte derselbe Abraha sein, dessen Hiob Ludolf (in seinem Werke über die Geschichte Aethiopiens) gedenket, indem er uns belehrt, dass ein Abraha und Atsbeha,

zween Brüder, lange vor dem Abraha elaschram (S. oben) gelebet haben. Und in der That lange nach jenen beiden finden wir in der jemenischen Regententafel, erst unter der Nummer 46 den Abraha, der wegen einer erhaltnen Gesichtsnarbe den Beinamen elaschram erhielt und bei den 'arabischen Schriftstellern aus Veranlassung oberzählter Geschichte Zâhheb elfîl d. i. Herr der Elefanten genannt ist. Er war unter der hhabessinischen Oberherrschaft in Jemen Fürfürst oder Vicekönig. Die Regententafel der jemenischen Könige, wie sie uns Pococke in seinem Specimen Hist. Arab. liefert, scheinet nach Hyde's Angabe aus Versehen der Abschreiber fehlerhaft zu sein, indem dieser dritte Abraha von andern Schriftstellern als dieselbe Person mit dem dort angegebnen zweiten Abraha (Sohn des Zabâhh) vorgestellt wird, und an der Stelle des zweiten Abraha Sohn Hharis angegeben ist. Nach Hyde's fernerer Bemerkung soll der dritte Abraha mit dem Beinamen Herr der Elefanten, der Abramus König der Homeriten sein, dessen *Procopius* B. I. cap. 20. gedenket. Denn eben dieser befeindet von Aethiopien aus das Land Jemen mit Ueberfall und wird hin und wieder Abraha elhhamjari (der Hhamjare, Homerite) genannt, weil ihm die Beherrschung der Hhamjaren in Jemen übertragen war.

Die Ankunft der Elefanten in Arabien bei der oberzählten Veranlassung geschahe 17ten Monaths Muhharrem, und ihre Rückkehr 25sten Monaths Scha'bân, im Jahr des persischen Kaisers Chosru Anuschirwân 42. gerade in demselben Jahre da *Muhhammed* geboren ward. Ihr Anführer war Abraha Sohn Zabâhh, König oder Fürfürst von Jemen aber ein Hhabessinier von Geburt, wie Beidavius und andre Commentatoren des Kur'an (über das Kapitel Alfîl sattsam dargethan haben.

Doch damit wir endlich von dieser langen Ausschweifung zu unserm Zweck zurückkommen, so wollen wir noch einiges von den Elefanten in Rücksicht ihres Gebrauchs im Kriege hinzufügen. Solche Elefanten werden von einem Menschen regiert, der ihnen auf dem Nacken sitzet. Das Werkzeug, womit er sie treibt und leitet ist des Tschengk, eine Art krummer Haken S. oben S. 161. Von dem hölzernen Kastell, was auf ihrem Rücken aufgestellt wird, dessen ebenfalls oben S. 159. f. bereits mit mehrern gedacht ist, kann man des Barri Relation von Koschinschina nachlesen, auch Fludd in den Recreationibus mathematicis Kap. 14. — 1 Maccab. VI. 37. wird erzählt, daſs ein solcher Elefantenthurm 32 Menschen gefasset habe, ohne den Indier, welcher das Thier regierete. Eben daselbst wird

zugleich das Mittel angegeben, wodurch man solche Elefanten in Wuth zu bringen pflegte, daſs sie auf die Feinde losgingen. Das bestund darin, daſs man sie mit dem Saft der Weintraube oder Maulbeeren besprützete. Dergleichen Antipathien des Elefanten kommen nun bei den morgenländischen Schriftstellern mehrere vor. Calcaschendi Tom. II. p. 304. (wie Hyde citirt) hat folgendes.

„Man hält dafür, daſs der Elefant eine unüberwindliche Antipathie gegen die Katze habe, und durch ihren Anblick sogleich in die schnellste Flucht gesetzt werde. Auch die Stimme des Schweins soll er verabscheuen, und man soll dadurch ein ganzes Kriegsheer von Elefanten in die Flucht schlagen können. Eben so ist ihm eine Art Wanzen feindlich, indem diese ihn in die Haut stechen und im Stande sind ihn rasend zu machen. Man siehet ihn auch beständig die Ohren schütteln, um die Mücken abzutreiben. Er soll übrigens bei seinem Laufe also leise auftreten, daſs man ihn nicht leicht kommen höret etc.„

Mit ungemeiner Leichtigkeit schwimmet der Elefant selbst durch die schnellesten Ströme, wie dieses schon Hannibals Elefanten in der Rhone bewiesen haben. Inzwischen hat ihn zum Gebrauche im Kriege, der bei den Alten so berühmt und furchtbar war, indem man diesen Thieren wie bereits gesagt ist, ganze Thürme

mit Mannschaft auf den Rücken setzte, sie mit Panzerdecken versahe und ihre Seiten mit Sensen bewafnete, welche ganze Glieder der feindlichen Armee wegnahmen, die Erfindung des Schiesspulvers untauglicher gemacht, da diese Thiere beim Feuer und Dampf scheu werden, und gegen ihre eignen Heere wüten würden.

Ausser den eigentlichen Elefanten soll es nach der Beschreibung und Abbildung im Buche Mu'dschisât noch ein andres ähnliches Thier in Indien geben, das die Perser Ssunbâd nennen. Es hat dieses Thier nach der Abbildung einen kürzern Rüssel als der gewöhnliche Elefant, und die Hauer oder aus der untern Kinnlade herausragende Zähne stehen ganz gerade aufwärts als bei dem Eber. Die Erzählung von diesem Thiere gehet, dass das Junge was die Mutter im Leibe trägt sobald es zu seiner gehörigen Reife gekommen den Kopf aus den Mutterleib herausziehe, um Nahrung zu nehmen, und zuletzt nach einigen Tagen, wenn es sich stark genug fühlet ohne die Mutter zu bestehen, mit einemmale und plötzlich aus dem Mutterleibe herausschlüpfe und die Flucht nehme. Denn, sagt man, so es die Mutter zu sehen bekäme, würde dieselbe es mit ihrer Zunge lecken wollen, und es, da die Zunge dieser Thiere unsanft scharf und stachelicht ist, beschädigen oder töden. Ich kann

in neueren Nachrichten der Naturforscher nichts von diesem sonderbaren dem Elefanten ähnlichen Thiere auffinden und doch scheint es, als ob die Nachricht und Abbildung davon wenigstens nicht ganz ungegründet sein könne. Doch dies alles im Vorbeigehen. Wir beschäftigen uns ja jetzt nicht mit der Naturkunde des Elefanten, sondern mit einer der Figuren unsers Schachspiels, die, weil sie von den Elefanten entlehnt war, die natürlichste Veranlassung zu der bisherigen nach Hyde's Vorgang hierinnen begangnen Ausschweifung geben mufste.

In dem mehr angeführten indischen Schachspiel mit figurirten Steinen ist der Läufer oder Elefant (S. Tafel no. *k*) als zum Streit gerüstet dargestellt (Elephas cataphractus) und nach dem Ausdruck der Perser 'Alamdâr i. e. Vexillifer, reutender Fahnen oder Insignienträger. Auf seinem Nacken regiert ihn mit den krummen Hakenstocke sein Auffitzer, hinter welchem der Rücken der Bestie mit einer Decke und drauf mit einem erhabnen Altar, oder tischförmigen Tabulat beladen ist. Vorwärts ragen an den Seiten des Tabulats zwei Spitzen oder Zinnen in Gestalt einer länglichen Raute in die Höhe, welche wahrscheinlich Lanzen vorstellen sollen, deren man sich bedienet, um den Feinde zu begegnen, falls derselbe Miene machen wollte, die Fahnen oder Insignien zu erbeuten. Hinterwärts sind die

Fahnen selbst aufgerichtet. Das Tabulat oder Kastell der Fahnenträger pflegt also erhaben zu sein, damit man überall sehen möge. Die Fahnen im Kriege sind gewöhnlich von Seide, dahingegen die Ehrenfahnen der Grossen im Staate (so bei den Türken Tûgh heissen) aus einem am langen Stabe bevestigten weissen oder gefärbten Ross- oder Kuhschweif, davon man besonders lange Exemplare aus Tibet erhält, bestehen.

2. Der Springer, Ritter oder Reuter. Bei den Engländern heisst er Knight, französisch Chevalier oder Sauteur, italienisch Cavallo, spanisch Cavallero, schwedisch Lopare (Läufer, da sie hingegen den vorigen, als den eigentlichen Läufer Elefant nennen) russisch Kônie (das Pferd, dass Ross) r) polnisch Rycerz (der Reuter) dänisch Ridder. In dem Schachspiel Kaiser Karl des Grossen hiess er auf lateinisch Centaurus und war als ein Monstrum halb Mensch und halb Pferd vorgestellt.

Nach dem arabischen heisst er Farass, persisch Assp und Ssuwâr oder Ssuwâra, indisch Cahûra, malaisch Cûda, türkisch und tatarisch Ât oder Ûi auch Jûnd oder

r) *Kônie* bezeichnet ein tatarisches Pferd aus dem Nogair Lande, das edelste Ross, das man in Russland kennet.

Camĕnd. Die Juden sagen Ssûss (Pferd) oder Faràsch (Reuter).

Der Reuter sitzt auf einem gepanzerten Pferde und ein solcher Panzer oder Rossharnisch, wie er in den ritterlichen Zeiten gebräuchlich war, heisst im persischen Pergkestuwân. Abgebildet sehen dieses die Leser auf der Tafel no. *l*, aus dem indischen figurirten Schachspiel des Hyde. Der Ritter hat ein gezucktes Schwerdt in seiner Hand; zur rechten ist er mit dem Bogen, zur linken mit den Köcher versehen.

3. Der Thurm oder Roch. Englisch Rooke, oder Roke, französisch Roc oder Tour, (auch Chateau, Schloss, Kastell), italienisch Rocco, Torre oder Kastello, spanisch Roque, polnisch Roch (Rok ausgesprochen) dänisch Rock oder Elefant.

Elefant wird dieser Stein auch bei uns Deutschen zuweilen, ingleichen im Lateinischen des Schachspiels Kaiser Karl des Grossen genannt. Nach den ächt orientalischen Gebrauch aber ist der Elefant der weiter oben angeführte sogenannte Läufer. Die Russen nennen ihn Lôdia oder Lôdya d. i. das Schiff. Von dieser letztern Benennung werden wir im Abschnitt vom zusammengesetzten Schachspiel der Inder wieder hören.

Der älteste Name Roch ist aus den persischen und indischen selbst, wo diese Figur

Roch oder Ruch benannt ward. Perser, Araber Türken und Tatarn, Inder uud Malaien etc. haben sie bis auf den heutigen Tag bei behalten, Collektivisch sagen die Araber, weil die Figur wie sich von selbst versteht doppelt ist, Richâch d. i. die beiden Roch. Die Juden schreiben Rôk oder Rûk und so hart ist das Wort auch meistentheils bei den Europäern geschrieben und ausgesprochen, wie wir bereits ersehen haben.

Ueber die eigentliche Bedeutung des Namens Roch oder Ruch hat man vielerlei Meinungen geäusert und selbst die neuern orientalischen Schriftsteller nach Muhhammed haben hierüber ungegründete Muthmasungen und Annahmen beigebracht.

Sehr weit über die Scheibe trist Saumaise, wenn er den Namen aus der Latinität der letzten Zeiten ableitet, da es von dem französischen Roche d. i. Felsen abstamme. Was soll ein unbeweglicher Felsen in einem Schlachtfeld, wo alles beweglich und alles Handlung ist? Und wie sollten die Inder und Perser, welche diesen Namen ursprünglich seit Erfindung des Spiels gebrauchten, denselben von den Franzosen entlehnt haben? — Doch wir werden uns bei einer solchen losen Vermuthung, die jeder selbst zu wiederlegen im Stande ist nicht länger aufhalten.

Der Quelle näher sind diejenigen getreten, welchen ein bekannter fabelhafter Vogel beigefallen ist, der in der Nähe von Indien auf den Inseln jenseits Madagascar hausen soll. Von diesem Vogel ungeheurer Grösse sagt Firusabâdi, dass er den Rhinoceros packe und ihn als einen Raub mit in die Luft nehme. Ob ich gleich die Existenz eines solchen ungeheuren Vogels nicht glaube, so habe ich doch die Scene, wie er das Nasshorn überfällt, aus einer alten Abbildung auf der Tafel no. *t* um der Curiosität willen wiederholet. Die Eier, die der Vogel leget sollen der indisch persischen Fabel zu folge so gross als ein Berg sein. Er soll die grössten Schiffe aus dem Meere holen etc.

Andre erklären das vermeintliche Thier des Namens Ruch für ein Thier aus dem Säugegeschlecht, und berufen sich dabei auf das Kostum des Spiels, weil es einen Krieg darstelle, wo man von Vögeln keinen Gebrauch machen könne.

Abu'lhhassen ein afrikanischer Araber beschreibt in seiner Geografie das vierfüssige Thier, das in den Gegenden um die Quellen des Nils gefunden werde und Ruch heisse. „Dort jagt man, sagt er, den *Ruch*, ein grosses wildes Thier, von der Höhe und Breite eines Ochsen. Es hat vier Füsse, wie Kameelsfüsse, zween Kö-

pfe von Wolfsgestalt. Rück- und vorwärts kann es gehen, drehen aber oder wenden kann es sich nicht, weil es nur Einen Knochen hat, der ohne Gelenke ist, es kann also auch den Kopf weder links noch rechts bewegen. Es frisst mit beiden Mäulern und leeret durch Eine Oeffnung aus, die sich in der Mitte seines Bauches befindet. An den Seiten hat es wie Flügel, die es im Laufen in die Höhe richtet, stehend aber niederlässt. Die Einwohner der dortigen Gegenden, von Hhabessinien und Nubien, jagen es und essen es dann. Sie jagen es mit der Rohrflöte. Sie graben nämlich eine Grube, in welcher sich einer mit der Rohrflöte verbirgt. Wenn nun der *Ruch* den Ton der Flöte höret, gehet er diesem nach, und fällt darüber in die Grube, da ihn denn der Jäger abfänget.„ Eben dieselbe Erzählung hat auch Ahhmed elmohhalli in seiner Erdbeschreibung, und haben sie andre mehr. Das dabei befindliche Gemählde hat ganz die Gestalt eines Kameeles nur dass der Höcker fehlet, hat an den Seiten gegen die Schulterblätter rothe Fittige, und das Thier hat die Farbe des Kameels. Die Köpfe sind aber neben einander gezeichnet, da hingegen die Beschreibung sie

von einander abtrennt. Jeder siehet nun freilich dass auch dieses afrikanische Thier zur Fabel gehört, wenigstens so wie es beschrieben und abgebildet wird. Sollte auch wol ein so entferntes afrikanisches Thier füglich als ein Gegenstand des in Indien erfundnen Schachspiels betrachtet werden können?

In dem persischen Wörterbuche des Hâlimi wird der Ruch für den Rhinoceros (das Nasshorn) selbst genommen, welches im persischen sonst Kherkh oder Kherkhedân heisst und vor das Einhorn der Alten gehalten wird. Dieses Einhorn verfolge den Elefanten, welchen es mit seinem Horne anbohre, da denn aber das Fett des Elefanten durch den Kanal des Horns dem Thiere in die Augen dringe und solches blende. Aber auch diese Erklärung hat wenig Wahrscheinlichkeit.

Andre Orientaler behaupten, dass der Ruch des Schachspiels auf jedem Fall ein Thier sei, das Menschen und Päckerei zu tragen im Stande sei. Der Meinung ist unter andern auch Ssokeiker von Damasskus, einer Stelle zu Folge, die Hyde anführet. Der Ruch wird da als ein schnelles Thier betrachtet. So zählt es auch der Verfasser des persischen Romans Jussuf und Suleicha unter die flüchtigen Lastthiere, darauf man auch reitet.

Dieses Thier nun wird von dem Priester Dschurdschâni in den Buche Messalic Memâlic in einem eignen Abschnitt oder Kapitel, was vom Ruch überschrieben ist, näher beschrieben und charakteristirt. „Das Thier, heisst es, soll wie ein Kameel gestaltet sein, aber zween Höcker oder Buckel haben. Es sei überall giftig, sodass auch kein andres Thier sich in einen Kampf mit ihm wage oder sich ihm zu nahen getraue. Alle vielmehr sollen sich vor seinen Klauen, seinem Speigel, und seinen Miste hüten. Auch werde ihm jedes Thier, das es zu Gesicht bekomme ohnfehlbar zur Beute. In Absicht seiner Schnelligkeit könne man es dem Winde vergleichen.„ Aber so befinden wir uns schon wieder im Gebiete der Fabel. Inzwischen erhellet aus der ganzen Erzählung doch soviel, dass dieses Thier kein andres sein soll, als der Dromedar.

Es ist aus Livius bekannt, dass der Dromedar oder das Kameel mit zween Höckern von alten Zeiten her im Kriege gebraucht worden ist, und auf diese Weise würde sich dieses Thier mit seinem Treiber allerdings für die Bühne des Schachspiels schicken. Dabei hat sich nun auch Hyde beruhiget.

Turkisch heisst der Dromedar, recht nach der obigen Beschreibung, Jel deve sfi d. i. das Windkameel, persisch Schutur bâd pâi d. i. das Kameel mit windschnellen Füssen. Es ist ein magres Thier aus dem Kameelgeschlecht, ganz zur Schnelligkeit gebaut, kann wochenlang den Durst ertragen, ist unermüdet Tag und Nacht, und ruhet selten durch den Schlaf aus, nimmt mit weniger Kost vorlieb, und kann von seinem Treiber mit wenigen Bissen gesättiget werden, die er ihm aus einem Sacke darreichet; macht alle Tage wenigstens 100 'arabische Meilen.

Die 'Araber nennen die Dromedare Rawâhhil d. i. Reisethiere. Eine Varietät davon, die in Persien zu Hause ist, heisst persisch Bucht oder Bocht; collektivisch sagt man nach dem 'arabischen Bochâti. Olearius hat noch die Benennung Bughur, welche ber vielleicht aus Bucht entstanden. Sonst haben die 'Araber auch die Namen Dschemâsa, Kirmil, und Hedschîn.

Zuletzt erörtert nun Hyde noch die Aussage des indischen Schriftstellers Andschu, des Verfassers des Ferhengk Dschihangkiri. Dieser leugnet die Existenz des Ruch als Thiers überhaupt ganz weg. „Ruch sagt er ist ein bekanntes Thier das aber so wenig in der Natur vorhanden ist, als der

der berichtigte Vogel Greif.„ — Diesen Schriftsteller zu folge hätten die Inder alſo ein fabelhaftes Thier in ihr Spiel eingeführt.

Uebrigens iſt die Idee des Dromedars, die Hyde vertheidigt auch in dem indiſchen Schachſpiel befolgt, deſſen Figuren auf der Kupfertafel abgebildet ſind. S. no. *m.* Zu beiden Seiten hängen vor dem Treiber der es reitet, die Feldpauken, die der Aufſitzende mit den Knöppeln rühret. Die Orientaler pflegen ſich dieſer Feldmuſik in ihren Kriegen zu bedienen, auch in Friedenszeiten die Pauken gegen Abend in den Städten zu ſchlagen, zum Zeichen daſs die Thore zugemacht werden ſollen.

Das Schachſpiel aus den Zeiten Kaiſer Karl des Groſsen hat die Stelle der beiden Roch mit zween Elefanten, die Thürme auf den Rücken tragen, beſetzt. Von dieſen Zeiten her ſchreibt es ſich, daſs wir noch jetzt zuweilen die Thürme ſagen.

„Für das Wort *Roch*, ſagt Hr. Jones, würde man im Neuperſiſchen vergeblich eine Ableitung ſuchen. Denn in allen jenen Stellen der Dichter, eines Firduſsi und Dſchâmì, wo *Roch* einen Helden oder Fabelhaften Vogel bedeuten ſoll, bedeutet es wie ich glaube nichts anders als Wange oder Antliz.„ — Das klingt paradox, aber in mehrern Stellen iſt es wahr. So zum Beiſpiel

in der Stelle welche Hyde aus Dschâmì (dem Verfasser des Romans Jussuf und Zelîcha) anführet. Er übersetzt sie wörtlich.

Milleni viri cupressorum, Picearum et Pinorum instar
Jasmineo vultu, Jasmineo odore, Jasmineo pectore
Procedebant: dixisses equidem hoc fuisse novum Ver
Ruchis deportatum e regione in regionem,

Es ist die Beschreibung einer egyptischen Procession, und sollte vielmehr also übersetzt sein.

Als tausend Jünglinge gleich Cypressen, Buxbäumen und Edeltannen
Gleich Jasminen strahlend, duftend, lieblich uud köstlich
Daher schritten: hätte man meynen mögen der junge Lenz
Wende von Ort zu Ort sein holdes Angesicht.

Dieselbe Bedeutung schicket sich auch für eine berühmte Stelle in Schâhnâmè des Dichters Firdussi, wo ein alter Krieg zwischen den Iraniern und Turaniern (Persern und Skythen) unter der Benennung des Gefechts der Duâsdeh Roch d. i. der zwölf Roch geschildert wird. Der Held Ferîbors, Sohn des persischen Monarchen Khei Khâuss führte diesen Krieg gegen Khelbâd den Sohn Wîsa an, und erlegte selbst 12 Roch und sogar den Anführer Khelbâd. Dagegen erlegte

der Turanische Held Gkurâsa den iranischen Helden Ssiâmekh. Diese Geschichte fällt vor die Zeiten des Kyrus. Die 12 Roch können dabei schlechthin zwölf Angesichter i. a. zwölf Personen bedeuten, indem die Einrichtung des Gefechtes so getroffen worden, daſs je sechs und sechs Mann gegen einander zu kämpfen hatten. D'Herbelot indessen erklärt die 12 Roch durch zwölf Helden, douze preux chevaliers — und Hyde durch zwölf Roch, den Roch als fabelhaftes Thier betrachtet.

Was unser Spiel belangt, so scheint keine von allen bisherigen Bedeutungen recht auf den Roch darinne zu passen. Thurm? aber Thürme sind unbeweglich und Elefanten damit belastet, wie es in Indien gebräuchlich, haben wir schon vorher. Elefant aus eben dem Grunde nicht. Ein Vogel kann im Kriege gar nichts schaffen, und von der Mischung der Fabel mit der Wirklichkeit haben wir bei allen übrigen Figuren kein Beispiel. Bei dieser würde es also zu singulär sein. Das Dromedâr und der Held wären die einzigen Wesen, die hier statt finden können, jenes hauptsächlich als Packthier, nur daſs es als waffenloses Thier nicht wol die Stelle eines Hauptofficiers vertreten kann. Der Held wäre zu allgemein, da ja allen übrigen schon

dieſes Prädikat gebührt und jedes ſich doch charakteriſtiſch von den andern unterſcheiden ſoll.

Was ſoll daher Roch in unſerm Schachſpiele denn nun eigentlich nach dem Sinn ſeiner Erfinder bedeutet haben? Glücklicher Weiſe finden wir die Antwort in dem Sprachgebrauch der Inder ſelbſt. Da ſagt man nach dem Genius der Schanſskritſprache *Rat'h* oder in Bengkaliſcher Ausſprache *Rot'h* für Roch, und dieſes Rat'h oder Rôt'h bedeutet den *Streitwagen.*

Alſo hätten wir nun auch die drei Officiere, welche in unſerm Spiele nach den 2 Hauptperſonen unterſchieden ſind, gemuſtert, und ſo die ſämtlich vornehmern Figuren welche, wenn wir ſie richtig nennen wollen, heiſsen müſſen: 1) der König oder Schâh, 2) der Miniſter, Statthalter, Feldherr oder General, 3) der Elefant oder Fahnenmeiſter 4) Der Springer, Ritter, Reuter, Rittmeiſter, oder vielmehr Anführer der Kavallerie. 5) Der Streitwagen.

Und nun

III.

Die acht Bauern oder Fuſsmänner, welche den acht vornehmern Figuren untergeordnet ſind.

Bauern heiſsen ſie ſeit alten Zeiten bei uns deutſchen Spielern, bei den Schweden (Bonder) und bei den Dänen (Bonde). Bei den übrigen Völkern aber ſind ſie ſchicklicher Fuſsmänner, Fuſsvolk genannt. So lateiniſch ſeit der Zeit Kaiſer Karl des Groſsen, nämlich Pedes, im italieniſchen Pedone, (auch Pedína oder Fante), franzöſiſch Pion oder Pieton, ſpaniſch Peôn, engliſch Pawn oder Paune, ruſſiſch Péſchkie, polniſch Pieſzck oder Tſchlôp, — im Perſiſchen unter eben dieſer Bedeutung Piâdeh, woraus die 'Araber Beidak gemacht haben. Die Türken, Malaien und Indier beſtimmen dieſen Fuſsmann näher. Die Türken ſagen Kûl d. i. Sklav, oder Tſchâgkèr auch Zaudâſch d. i Fuſs-Soldat, Kriegsknecht. Die Inder ebenfalls Tſchâgkèr und die Malaien Orangh prângh oder Orangh Bâprângh auch Pongáva d. i. Kriegsmann.

Das 'Arabiſche Beidak macht im Plural oder vielmehr in collektiviſcher Form Beiâdik. Die Juden begreifen dieſe Schachfiguren unter der Benennung Rôgel d. i. ebenfalls Fuſsmann, und im Plural Rágle. Die

neuen Orientaler aber pflegen noch zuweilen das Wort Schâthir zu gebrauchen, welches Läufer, Eilbote bedeutet, und in der That nicht wol schicklich ist, um soweniger da der Bauer oder Fussmann im Schachspiel nicht schnell sondern langsam fortschreitet.

In dem Schachspiel Kaiser Karl des Grossen waren die Fussleute oder Pedites als Soldaten mit dem Schwerdt umgürtet und ein Gewehr *s*) auf der Schulter vorgestelt. In dem Schachspiel des Hyde, das er aus Indien bekommen, s. die Tafel no. *n. o. p. q. r. s.*, hat jede Hauptperson und jeder Officier, wie es nach der ursprünglichen Idee der Erfinder eigentlich sein soll, seinen eignen Fussmann oder seine Mannschaft, gleichsam seine Kompanie oder sein Regiment.

1. Der Fussmann des Königs oder Schâh's. Er stellt die Leibgarde des Monarchen vor, ist mit Bogen und Pfeilen gerüstet und schussfertig. Sein Name ist

s) Entweder dieses stellte etwas anders vor oder wenn es ein *Feuerrohr* seyn sollte, so wäre, wofern die ganze Reliquie nicht aus jüngern Zeiten ist, der Gebrauch der Schiessgewehre und des Pulvers schon damals von Indien und Sina aus, woselbst dieses lange vor den Zeiten des *Baco* und *Schwarz* erfunden worden in Europa bekannt gewesen. Man könnte aber auch an ein *Werkzeug zum griechischen Feuer* denken.

daher im Persischen Khemândâr d. i. der den Bogen trägt, der Schütze.

2. Der Fussmann des Feldherrn oder Fers. Er bezeichnet gleichsam das erste der Regimenter, den Stab. Die Figur ist ein Trompeter, welcher dem Feldherrn zu Gebote ist, wenn er zum Anmarsch oder Rückzug blasen lassen will. Er heisst der Bûkdâr d. i. der die Trompete führt, oder Nufîr sen der die Trompete blässt, der Trompeter.

3. 4. Die beiden Fussmänner der Fahnenmeister oder Elefanten. Sie halten eine Fahne oder auch eine Lanze, welche Berchâdsch, Berdscha oder Khetâra genennt wird.

5. 6. Die beiden Fussmänner der Reuterei sind mit einem Schemschîr oder kurzen Säbel und einem kleinen Handschilde, Ssipèr bewaffnet.

7. 8. Die beiden Fussmänner der beiden Roch. Sie sind als Tofengtschi d. i. Musquetiers vorgestellt, Leute die ein Feuergewehr führen. Ein solches Feuergewehr heisst im persischen, 'arabischen und indischen Tofengk (syrisch Fengk) Bundûk oder Mochhala. Der erste Gebrauch solcher Feuerröhre scheint über die Zeiten der Erfindung des Schiesspulvers, welche doch im Orient weit älter ist

als bei uns, in die alten Zeiten der Bekanntſchaft mit dem ſogenannten griechiſchen Feuer hinauszugehen.

Endlich finden die Leſer unter der no. 5 auf der Tafel noch einen überzähligen Fuſsmann, gerüſtet mit einem Schilde und einer Art von Keule, der vielleicht das Muſter dieſer Figuren ſein ſoll wenn ſie alle achte ohne Unterſchied als uniform dargeſtellt werden ſollen.

Die Materie, aus welcher die ſämmtlichen Schachfiguren gebildet werden, iſt nach Willkühr und Gebrauch zu allen Zeiten verſchieden geweſen. Das älteſte Material ſcheint Holz und Elfenbein zu ſein. Beides wenigſtens haben die Indier im Ueberfluſs und das erſte unter mannigfaltiger Abwechſelung der verſchiednen Arten. So iſt auch das Schachſpiel, deſſen im Schâhnâme erwähnt wird aus Ebenholz und Elfenbein. Die Isländer bedienen ſich ſtatt des Elfenbeins gemeinglich der Zähne des Meerpferdes. Geringe Leute im Orient bedienen ſich auch des Bleies und Zinnes zum Material ihrer Schachſteine. Dagegen haben wir auch Beiſpiele, daſs ſehr koſtbare Materialien zu dieſem Behuf angewendet worden ſind. So gedenket z. B. der perſiſche Geſchichtſchreiber Medſchdi, daſs der Kaiſer Chosru Pervîs ſich eines Schachſpiels

bedienet habe, in welchem die eine Hälfte der Schachfiguren aus dem Edelſtein Hyacinth und die andere aus dem Smaragd geſchnitten geweſen. Und ein andrer Schriftſteller meldet uns, daſs ein jeder Stein dieſes Spiels bei 300 arabiſche Dukaten gekoſtet habe.

Du Fresne in ſeinem Gloſſario findet in den Akten der Benediktiner Schachſteine von Kryſtallen erwähnt — ferner ziehet er aus einem Arreſt des parieſer Parlaments von 1320 ein Schachſpiel an, deſſen eine Hälfte aus Steinen von Jaspis, die andre aus Steinen von Kryſtall beſtunden.

Das Schachſpiel Kaiſer Karl des Groſsen hatte elfenbeinerne Figuren.

Was nun ſchlieſslich das magiſche Spiel belangt, das man mittelſt der Figuren des Schachſpiels erſonnen hat, ſo gründet es ſich darauf, daſs es gerade ſo viel Steine oder Figuren ſind, daſs aus einer gewiſſen Lage derſelben ein gewiſſes beluſtigendes Loos entſpringet, was jedoch auch mit jeden andern den Schachſteinen ähnlichen Dingen von verſchiedner Farbe erreicht werden kann.

Elzafedi erzählet nämlich alſo. Ein Schiff mit Chriſten und Muhhammedanern beſetzt, war bei einem entſtandnen Seeſturme in Gefahr ſeiner Laſt wegen unter zu ſinken oder

zu ſcheitern. Das Schiffsvolk traf alſo die Uebereinkunft unter ſich, daſs man loſen wollte. Wen nun das Loos träfe, der müſſe ſich gefallen laſſen, zur Erleichterung des Schiffs ins Meer geworfen zu werden. Der Schiffspatron alſo, ein verſchlagner Gauner, ein Türke, ſchlug vor, es ſey billig daſs das ganze Volk vorher überzählet und in eine gute Ordnung geſtellet werde, worauf man denn jedesmal den 9ten Mann hinauswerfen wolle. Der Vorſchlag ward angenommen. Der Perſonen waren 30. Und ſo ereignete es ſich durch die liſtige Art des Türken, die Zählung anzuſtellen, daſs alle Chriſten die im Schiff waren, hinausgeworfen wurden und alle Muhhammedaner übrig blieben. Die Zählung nämlich ging alſo:

●○○●z○●●●○○●●○●○○○○●○○●●●●●○○○○

Von den vier weiſsen anzufangen und ſo immer fortzuzählen, welches dem Gedächtniſs zu Hülſe zu kommen nach den Worten دهبا جا ابججا ببا (DaHBADſchA ABaB-DſchA BaBA prakticirt wird, indem der Buchſtab D die erſten vier weiſen (Muhhammedaner) der Buchſtab H die folgenden fünf ſchwarzen (Chriſten) anzeiget u. ſ. w.

Es iſt übrigens dieſes ganze Kunſtſtück auch unter uns längſt bekannt, z. B. alſo, daſs man 30 Soldaten, welche deſertirt ſind, und von denen 15 geſtraft werden ſollen, ſo ſtelle

dafs man die 15 retten könne, denen man Gnade erweisen möchte, indem man sie in Einer Reihe fortzählet und allezeit den neunten verwirft.

Da stellt man denn die 30 nach der Ordnung der Vocalen des folgendes lateinischen Verses und giebt auf die Ziffern wohl acht, die bei einer jeden der 14 Silben zu stehen kommen.

Populeam virgam Mater Regina tenebat
4 5 2 1 3 1 1 2 2 3 1 2 2 1

Man stellet zuerst vier von denen hinter einander, die man retten will, so denn fünfe von denen, die man strafen will, zwei von denen, die man retten will, u. s. f. Man mufs aber den Vers auswendig wissen, und auf die Vokale desselben acht haben, so dafs man bei *a* die Zahl 1, bei *e* die Zahl 2, bei *i* die Zahl 3, bei *o* die Zahl 4 und bei *u* die Zahl 5 aufstellet.

Sechster Abschnitt.

Stellung und Anordnung der Figuren. Gang derselben.

Von den vier und sechzig Feldern auf dem Schachbrete, wovon zwei und dreifsig weifs und zwei und dreifsig schwarz oder braun zu sein pflegen, werden auf jeder Seite

ſechszehn Felder mit ſechszehn Figuren beſetzt, ſo daſs von den zwei und dreiſsig Figuren oder Steinen, die Hälfte auf jeder Seite zu ſtehen kömmt, folglich noch zwei und dreiſsig Felder frei bleiben, welche zum Kampfplaze beſtimmt ſind.

Die beiden kleinen Armeen nun gegen einander in Schlachtordnung zu ſtellen, ſetzet man die acht vornehmen Figuren auf die erſte Linie des Spielbretes, und zwar ſetzet ſolche jeder Spieler nach ſeiner Seite zu. Der eine Spieler mit den weiſsen Figuren nämlich ſetzet den König oder Schâh mitten in der Reihe auf die weiſse Feldung, gleich daneben den Feldherrn oder Fers (fälſchlich die Königin genannt) auf die ſchwarze Feldung, zu beiden Seiten ſodann die beiden Läufer oder Elefanten, darnach denen zur Seite auf beiden Enden die beiden Springer oder Reuter, dieſen beiden zur Seite endlich die beiden Roch oder Streitwagen, welche letztere alſo auf die äuſserſten Felder der erſten Linie zu ſtehen kommen.

Eben alſo macht es der andre Spieler auf der gegengeſetzten Seite des Schachbrets. Er ſtellet den Schâh mitten in ſeiner Reihe in die ſchwarze Feldung, daneben den Fers auf die weiſse Feldung, dann zu beiden Seiten die beiden Elefanten, denen zur Seite die Springer, dieſen aber die Roch.

Dieſe beiden Linien, die mit den acht vornehmen Perſonen beſetzt ſind, werden als die Hauptforce angeſehen und deswegen befindet ſich in ihrem Centrum der Hauptgegenſtand des Spiels, der König.

Zunächſt vor der Linie der vornehmen Perſonen des Spiels werden von beiden Partheien ſodann die acht Bauern oder Fuſsmänner aufgeſtellt, ſo daſs vor jedem Officier einer zu ſtehen kömmt. Sie dienen gleichſam zur Vormauer und den übrigen zur Beſchützung.

Roch.	Spring.	Elef.	Fers.	Schah.	Elef.	Spring.	Roch.
Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.
Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.
Roch.	Spring.	Elef.	Fers.	Schah.	Elef.	Spring.	Roch.

Der König oder Schâh iſt in dieſem Feldzug mehr als Zuſchauer gegenwärtig und hat das Kommando dem Fers oder General der Armee überlaſſen. Sein Marſch iſt dahero ſehr gravitätiſch von Feldung zu Feldung. Er kann gerad aus, überzwerch, vor und hinterwärts rücken, ſo weit ihm das Feld offen iſt, aber nicht anders als mit einem einzigen Schritt auf jeden einzelnen Zug. Ein ſchritt aber iſt in

diesem Spiel die Fortrückung von der einen Feldung auf die zunächst angränzende.

Eine conventionelle Ausnahme von dem Besagten tritt bei der allerersten Bewegung des Königs ein, ob wol diese Ausnahme nicht von allen Spielern anerkannt wird. Wenn nämlich dem König noch nicht Schah geboten worden ist und er sich zum ersten Male von seiner Stelle beweget, auch solche Bewegung freiwillig geschiehet, so gehet derselbe, wenn es seinen Absichten gemäs ist und er keine Figur im Wege findet, gerad oder überzwerch über drei Felder auf einmal, und dieses wol gar in einer solchen Cirkelrichtung als die Springer zu nehmen pflegen. S. u.

Der Fers oder Feldherr geht ebenfalls gerad und überzwerch von Feld zu Feld, so weit man will, und der Weg offen steht. Er nimmt auch, wenn es ihm gut dünkt die feindlichen Figuren mit sich, welche er in seinem Wege findet und stellet sich an ihren Platz. Alles ohne Einschränkung vor und hinterwärts. Er wird deswegen von den meisten als das beste Stück betrachtet, den König zu beschützen und den Feind anzugreifen. Denn er ist allen übrigen Figuren in ihren Operationen gleich, den Springer ausgenommen d. h. er vereiniget den Gang und Schlag der Bauren oder Fussmänner, der Roch, und der Läufer; nur, dass

er den besondern Gang des Springers nicht nachahmet. —

Der Elefant oder Läufer durchläuft jedesmal die Felder nach den Spitzen oder Winkeln zu rückwärts und vorwärts aber niemals seitwärts, und dieses thut er nach Belieben und Absicht ein oder mehrere Schritte auf einmal. Der weisse Läufer ist demnach genöthigt auf den weisen, der schwarze auf den schwarzen Feldungen zu bleiben. Der Läufer der auf dem schwarzen Felde stehet kann anders nicht als in ein anderes schwarzes Feld überzwerch fortrücken, jedoch darf er auch auf einmal so weit gehen, als er in seinem Pfade keine Hinderung trift, was er aber von feindlichen Figuren antrift das nimmt er weg, wenn er seinen Vortheil dabei findet. Welcher Läufer auf dem weissen Felde stehet, der gehet überzwerch auf dem weissen, gleich wie der andre auf dem schwarzen Felde, und ist allein der Unterschied dabei, dass der eine allezeit auf dem weissen, der andre allezeit auf dem schwarzen Felde bleibet.

Der Springer weicht in seinem Gange von allen übrigen Figuren ab. Und dies ist sehr füglich so geordnet, da er allein die rechte Kavallerie vorstellet. Alle übrigen dürfen auf kein besetztes Feld springen. Er hingegen übergehet jedesmal ein Feld oder überspringt es, daher er auch seinen Namen erhalten hat.

Er gehet von ſchwarz auf weiſs und umgekehrt von weiſs auf ſchwarz, vor und rückwärts. —

Sein Sprung iſt von drei zu drei Feldern, von dem erſten an zu zählen, da er abſpringt, bis einſchlieſslich auf das letzte darauf er ſpringet, nämlich von dem ſchwarzen Felde bis auf das weiſse und von dem weiſsen bis auf das ſchwarze, nicht in gerader Linie noch überzwerch wie der Läufer oder Elefant, ſondern in Form eines halben Cirkuls, alſo daſs er über die im Wege ſtehenden Figuren wegſpringt.

Alle ſeine Züge von ſeinem jedesmaligen Standpunkt aus in Betrachtung zu ziehen, iſt das wichtigſte Geſchäft des Spielers. Denn beſonders zu Anfang des Spiels iſt dieſe Hauptfigur vermögend vortheilhafte Streiche zu verſetzen. Deswegen wird ſie ſehr geachtet und gebraucht eine kleine Armee durchzudringen oder auch gar bis an den feindlichen König zu gehen, denſelben anzugreifen und manchmal Schah und mât zu machen. In dieſer Rückſicht iſt es rathſam, die Springer gleich anfangs zu benutzen, weil ihre Macht ſich in dieſem Zeitpunkt beſſer als gegen das Ende des Spiels beweiſen kann — nachdem es ſchon ausgemacht iſt, das zwei Springer allein den König nicht mât machen können, wenn ſie keine andre Figuren mehr zur Hülfe haben.

Die

Die beiden Ruch gehen von allen Seiten, und ihr Gang ist am leichtesten zu behalten. Sie gehen von allen Seiten, jedoch nur in gerader Linie und von Feld zu Feld, oder auch soweit als sich der Weg leer und offen findet; da sie denn nach Belieben des Spiels und Erfordernis des Plans, was sie von feindlicher Seite unterwegs antreffen, wegnehmen oder schlagen können, gleich den andern Figuren in ähnlichen Fällen.

Gemeiniglich sind die Roch auf den beiden äussersten Enden der ersten Linie in des Königs Quartier, gleichsam zu dessen und seiner Officiere Beschützung gesetzet, so dass man sie nicht anders gebraucht als wenn erst unterschiedliche Attaquen und Niederlagen geschehen sind.

Sie schlagen jedesmal die Seite, niemals die Spitze des Feldes, gehen und schlagen rückwärts und vorwärts gerade aus und von den Seiten einen oder zwei Schritt und so weiter, je nachdem es der Spieler nöthig erachtet. Hieraus folgt also, dass der Roch sich von hinten von vorne und von den Seiten, nicht aber nach dem Winkel zu vertheidigen könne.

Die acht Bauren oder Fussmänner, welche auf die zweite Linie, vor eine jede der oberwähnten vornehmern Personen, aufgestellet worden, marchiren zum erstenmale, wenn

ſie nämlich ihren erſten Schritt ins Feld thun, wenn man will bis über zwei Felder; nachmals aber gehen ſie ihren Gang blos Schritt für Schritt, in gerader Linie von Feld zu Feld, und nehmen dabei alles hinweg, was ihnen von feindlicher Seite von Feld zu Feld NB. vorwärts und in der Zwerchlinie begegnet, den gerad vor ſich können ſie ſowenig ſchlagen als rückwärts. — Sie gehn alſo gerade aus, ſchlagen aber nach dem Winkel oder nach den Ecken zu, ebenfalls nur einen Schritt, von weiſs auf weiſs, von ſchwarz auf ſchwarz.

Siebenter Abſchnitt.

Die Regeln des Schachſpiels oder die Rechte der Spieler und Kunſtausdrücke des Spiels.

Den Plan und Zweck dieſes Buchs gemäs darf der geneigte Leſer in dieſem Abſchnitt nichts mehr als die allgemeinen Verfahrungsregeln erwarten, wobei dem Spieler der Zeitpunkt ihrer Befolgung in ſpeciellen Fällen überlaſſen bleibet. Denn da unſere Abſicht vornehmlich auf die Geſchichte des Schachſpiels hingerichtet iſt, die Theorie deſſelben aber in ſo vielen andern theils ältern, theils neuern Werken umſtändlicher und ſorgfältiger

abgehandelt worden ist, als es hier zu thun der enge Raum und die Beschränktheit dieses Werkchens gestatten würde, so dürfen wir den Scharfsinn der Leser nicht weiter vorgreifen, und zweifeln keinesweges, dass derselbe mittelst fleissiger Lesung der besten Theorien über dieses Spiel und durch immer mehr Uebung und Nachdenken sich in kurzer Zeit zu einem guten Spieler zu bilden im Stande sein werde.

Die Manier Schach zu spielen und es gut zu spielen, mit Worten darzustellen, ist an sich schwehr, weil so vieles auf des Spielers eignes Genie ankommt und dieses schöne Spiel seiner Natur nach in so hohem Grade ein freies Spiel ist; wie viel weniger liesse sich etwas vollständiges in diesem einzelnen Abschnitte erwarten. Es ist also billig, wenn ich desfals auf andre Werke zurückweise.

Aus allen was bisher gesagt worden ist und noch gesagt werden wird erhellet klar, dass das Schachspiel grosse Vorsicht und Nachsinnen erfordere, und dass man dabei allein auf die Ehre zu rechnen habe in einem so scharfsinnigen Spiele zu siegen. —

Diejenige Weise wie dieses bewerkstelliget wird, diese Art zu kriegen und zu überwinden geschiehet ganz im Geiste des Alterthums, und man muss sich die Maasregeln, die dabei genommen werden und die Anstalten, welche

dabei sichtbar sind, aus dem Gebrauche der Vorzeit erklären und zwar aus der Manier auf welche die Inder und Perser zu Felde zu ziehen und ihren Krieg zu vollenden pflegten. Das haben wir zum theil schon in den vorigen Abschnitten deutlich gesehen, zum theil aber werden wir es in diesem Abschnitt gewahr werden.

Die Stellung der Truppen war bei diesen Völkern ganz verschieden von der unsrigen; denn sie hatte ihren Grund in der damaligen Art Krieg zu führen selbst. Mann für Mann wurde gestellt, und deren körperliche Stärke war es fast allein, was entscheiden musste. —

Die Schlachtordnung war auf beiden Seiten gleichmäfsig, weil kein Theil mit einer andern bekannt war, und also nicht leicht von der gewöhnlichen abwich.

Im vordern Treffen d. h. in der ersten Reihe standen die schweren Infanteristen, welche, aus der mindern Volksklasse genommen, zu Fusse dienten und mit Wurfspiesen versehen waren. Sie fingen das Treffen an und durften nach den Kriegsgesetzen durchaus nicht zurückweichen. Die Geschichte der persischen Kriege weiset nur selten Beispiele auf, wo ein wirklicher Rückzug erfolget ist.

Diese Fufsvölker hatten ihre eigne Exercitia, von denen sie im Treffen nicht abweichen durften. Wenn sie einzeln agirten waren sie nicht gefährlich aber desto furchtbarer in ge-

ſchloſsnen Reihen, Im Grunde aber waren ſie von den Heerführern eben ſo wenig geſchont als noch izt die Bauern auf dem Schachbrete. Man trieb ſie auf den Feind los, und ſuchte ſich ihrer ſo früh als möglich zu entledigen, ohngefähr wie es noch izt die Schachſpieler mit den Bauern zu machen pflegen.

Belohnungen, welche ihnen wiederfuhren, wenn ſie das feindliche Terrain erreicht hatten, beſtunden darinne, daſs ſie in der zweiten Ordnung, der eigentlichen regulären Truppen angeſtellt wurden.

Die andre Art der Truppen, die auch die zweite Ordnung in der Schlacht, und hier ebenfalls die zweite Reihe formirten, waren gleich hinter den vorigen geſtellt. Sie beſtanden aus den Edlern und Vornehmern der Nation, welche alle militäriſche Ehrenſtellen im Staate bekleiden konnten. So verſchieden ihre Verrichtungen und ihr Dienſt im Felde war, ſo verſchieden war auch die Art ihrer Aktion im Kriege und der Gebrauch, den man von ihnen machte.

Sie dienten alle ſämmtlich zu Pferde oder doch wenigſtens nicht zu Fuſs, ſondern reitend oder aufſitzend, obwol ſpäterhin auch einige zu Fuſs als commandirende Anführer in dem vordern Infanterietreffen angeſtellt wurden. Noch jetzt macht bei den orientaliſchen Völkern, bſonders auch bei den Perſern und In-

dern die Reuterei die Hauptſtärke der Kriegsmacht aus; welches doch bei allen europäiſchen Nationen gerade umgekehrt iſt. —

Die zweite Linie alſo beſtund in Reuterei, welche aus den Edlen der Nation die nicht ganz freiwillig dienten geſtellt wurde. Der König ſelbſt war an ihrer Spitze und befand ſich beim Anfange einer Aktion im Mittelpunkte der Linie. Er war n türlicher Weiſe Oberfeldherr, der alles überſah und ordnete, und nicht anders unmittelbaren Antheil am Treffen nahm, als wenn es die äuſserſte Noth erheiſchte.

Des Königs Leibgeneral oder Grosvezier, dirigirender Feldherr der Armee, welcher ſeinem König zur linken Seite hielt, hatte die thätige Ausführung und Vollſtreckung der königlichen Befehle im Treffen zu beſorgen. Dabei ging aber ſeine Inſtruktion vornehmlich auch dahin, den Schâh bei einem etwanigen Einfall in die Flanke gehörigen Beiſtand zu leiſten. —

Die Geſchichte der alten Welt giebt uns über dieſen merkwürdigen Umſtand den beſten Aufſchluſs. Denn da wird faſt bei allen Völkern die herrſchende Idee angetroffen, daſs die Könige Lieblinge der Götter ſeien. Und dieſe Idee hatte, wie leicht in die Augen fällt, ihren Grund in den Religionsbegriffen dieſer Nationen. Zu jeder wichtigen Handlung, be-

ſonders aber auch zu ihren Kriegsexpeditionen war der Beiſtand der Gottheit nöthig, welcher vor jeder Unternehmung von den Prieſtern nach gewiſſen oft ſehr abergläubiſchen Erforſchungen angedeutet wurde. Wurde nun die Expedition nach Wunſche vollendet, ſo ſchrieb man dieſes der unmittelbaren Mitwirkung der Gottheit zu, welche auf eine ſo ſichtbare Weiſe ihren Wohlgefallen gezeiget habe. Neuer Muth und Verfolgung der Feinde war hierauf die natürliche Folge dieſer Vorſtellung, indem man ſich aus dieſem geäuſserten Wohlgefallen den fernern Beiſtand des Göttlichen Weſens verſprach: ſo wie hingegen Unglück auf dieſer und Glück auf der feindlichen Seite die Idee erzeugte, daſs die mächtige Gottheit zürne, den Feinden den Sieg verleihe, und deshalb die einzige Rettung in der Flucht zu nehmen ſei.

Die Inder und Perſer geben von dieſer den Alterthum beigemeſſenen Denkungsart das ſprechendeſte Beiſpiel, in dem z. B. der Kaiſer Julian von den Perſern in einer Schlacht getödet wurde, wodurch die Römer ſogleich in Schrecken geriethen und ihnen das Schlachtfeld überlieſsen.

Wenn alſo der Schah oder der Feldherr und eigentliche Führer der Schlacht tödlich verwundet oder bei einem ſtarken Einfall gefangen war, ſo hatte ſich nach der Meinung die-

ſer Nationen ein Unglück ereignet, welches den Sieg der Feinde andeutet. Inſonderheit, wenn der König, welcher von ihnen als Stellvertreter und Liebling der Gottheit angeſehen wurde, umkam oder gefangen ward, ſo vermochte ſie dieſer allgemeine Schreck zu einer gänzlichen Flucht, wodurch denn der Verluſt der Schlacht vollends unvermeidlich gemacht wurde. Wenn der Feldherr fiel oder gefangen ward, ſo finden wir, daſs ſie noch nicht alle Hoffnung aufgaben, ſondern daſs das Corps der Edlen ſeinen Muth verdoppelte um ſeinen Verluſt zu erſetzen und daſs ſie oft noch den Sieg davon getragen haben.

Der König war die heilige Perſon, von deren Gegenwart alles abhieng, aber auch aus eben dieſem Grunde den muthigſten Angriffen, und den liſtigſten Anſchlägen zu ſeiner Aufhebung und Gefangennehmung ausgeſetzet war. Es war dahero Kriegsmaxime geworden, mehr auf die Erhaltung des Königs bedacht zu ſein, als auf den anführenden König der feindlichen Parthei einzudringen, um nicht den eignen König in Gefahr zu ſetzen, oder gar zu verlieren. Es wurde die ganze Führung der einzelnen Truppen in dem Treffen, welche ſtets dem Leibgeneral des Königs anvertraut war, jedesmal nach der guten Vertheidigung des Königs beurtheilet. Um aber die ganze Thätigkeit des geſammten Treffens nicht blos auf ſeine Er-

haltung zu richten, und darüber das ernſtliche Angreifen auf die feindlichen Truppen und auf den feindlichen König, als wodurch der Sieg befördert werden ſollte, und welches der Hauptzweck der Schlacht war, aus den Augen zu verlieren; nahm der König jedesmal eine ſichere Stellung und zwar den Mittelpunkt der zweiten Linie ein. Nächſtdem aber konnte er nach der Kriegsgewohnheit, wenn die umſtehende Reuterei nebſt ſeinem Leibgeneral oder Fers den Angriff unternahm, wodurch gemeiniglich groſse Oeffnungen entſtanden, mithin für ihn keine Sicherheit mehr in der genommenen Poſition war, ſeinen Poſten verlaſſen und hinter die auf den Flügeln poſtirten Streitwagen retiriren.

In dieſer kurzen Schilderung ſehen wir als in einem Spiegel die ganze Weiſe, auf welche Schach geſpielt wird.

Im vorigen ſechſten Abſchnitt haben wir bereits die allgemeinen Geſetze erörtert, welche die Anordnung, ingleichen den Gang der Figuren und die Art wie eine jede ſchlagen kann, betreffen. Wir wollen dieſe erſten Grundſätzen von den Schachfiguren und deren Gebrauch auf dem Brete alſo hier nicht wiederholen.

Ich habe hier und im vorigen Abſchnitte des Schlagens gedacht und vorausgeſetzt, daſs man dieſen techniſchen Ausdruck aus an-

dern ähnlichen Spielen z. B. dem Damenſpiel kennen werde. Ich muſs hier deſſen ohngeachtet noch beſonders erinnern, daſs das Schlagen oder Wegnehmen der feindlichen Steine auf dem Schachbrete ſich ganz anders verhält, als auf dem Damenbrete, womit die Anfänger des Schachſpiels gewöhnlich zuerſt bekannt werden. Auf dem Schachbrete nämlich wird immer die Stelle, wo man eine Figur geſchlagen hat, mit derjenigen beſetzet, (oder vielmehr von derjenigen eingenommen) mit welcher oder durch welche jene geſchlagen iſt; dahingegen bei dem Damenſpiele immer überſprungen wird. —

Da ſich der Fall ereignen kann, wie das gewöhnlich iſt, daſs eine Parthei, weil ihr die Gegenparthei zu viel weggeſchlagen hat, zu ſchwach wird um das Spiel fortzuſetzen, ſo entſteht hier gleich bei Erörterung des Schlagens im Schachſpiele, die wichtige Frage: wie viel Figuren muſs man ſeinem Gegner zu ſeinem Spiele laſſen? — Es ſind hierüber ſowol bei Orientalern ſelbſt, als bei uns Europäern verſchiedne Meinungen die ſich ſchwer vereinigen laſſen.

Einige haben die Anzahl der feindlichen Figuren, die man jedesmal ſchonen müſſe auf einen Officier und zween Bauren geſetzet, mit der Bemerkung daſs ſie nicht geſchlagen wer-

den dürften, selbst aber das Recht zu schlagen ausüben könnten.

Andre verwerfen dieses und richten sich nach den allgemeinen militärischen Gesetzen, nach welchen es erlaubt sei, seinen Feind zu schlagen, wo man ihn nur wittere. Es könne hierbei, sagen sie weiter, nichts bestimmt werden, weil sonst durch positive Gesetze das Schachspiel aufhöre, eine freie Operation des Verstandes zu sein. Ueberdies müsse es dem Spieler frei stehen, seinen Feind so klein zumachen, als er wolle. Dies ist die Maxime, nach welcher besonders die Türken zu spielen pflegen.

Man entscheide selbst nach eigenem Gefühl, welche von beiden Meinungen den Vorzug verdiene. Die erstere ist, dünkt mir ganz der edlen Grossmuth der indischen und persischen Nationen würdig. Der Sieg dabei ist theurer, aber desto ruhmvoller. — Dagegen erfordert es in Rücksicht der andern, eben so wenig Geschicklichkeit und Nachdenken als es im Grunde Ehre bringt, auf diese Art Meister zu werden. Freilich scheint die grossmüthige Schonung der erstern etwas zu unbedingt zu sein, weil man sich schlagen lassen soll, ohne wieder schlagen zu können. Allein wenn der Gegner auf seiner Seite auch wieder so billig ist, nicht ohne Noth zu schlagen, und vielmehr das Schlagen so weit ihm möglich ist zu vermei-

den, ſo fällt die Schwierigkeit gröſstentheils widerum weg. Daher auch der berühmte Filidor auf dieſer Seite zu entſcheiden ſcheint. Inzwiſchen will ich den Vorſchlag eines neuen Schriftſtellers nicht ganz übergehen.

Er ſagt, er wolle den Schachſpielfreunden einen andern Vorſchlag thun, den ſie vielleicht ihres Beifalls nicht unwerth halten möchten. Ueberall ſei eine gründliche Operation des Verſtandes auf dem Schachbrete anzuwenden, weil hierauf gleichſam alles Intereſſe welches das Schachſpiel gewährt, beruhe. Daher glaube er, daſs man nach ſolchen Grundſätzen zween Officiere und drei Bauren als die Anzahl der auf beiden Seiten zu conſervirenden Figuren annehmen müſſe, um das Spiel ſeinen höhern Regeln gemäs fortzuſetzen. Sie würden ſich alſo gleich ſein können oder der eine werde in Rückſicht auf die verordnete Zahl von fünfen um einige Figuren ſtärker ſein. Sie ſeien aber nicht unbedingt zu conſerviren, ſondern ihre Erhaltung müſſe auf folgende bedingte Art beabſichtigt werden. Sobald ſie dem König zur Subſiſtenz dienen und nicht angreifen oder ſelbſt ſchlagen wollen, ſondern nur ohne Deckung ſind, müſſe man ſie verſchonen; im andern Fall aber, wenn ſie ohne Deckung (welches doch billig nicht geſchehen ſolle) den Gegenkönig angreifen, ſei es widerſinnig hier an Schonung zu denken.

Wir gehen nun in unſern Vorhaben weiter. Jeder Spieler muſs billig den Zweck des Spiels vor Augen haben, und in dieſem Zwecke lieget der allgemeine Plan des Spielenden. Auf dieſen Zweck, gründen ſich alle Regeln, die der Spielende beim Schachſpiel zu beobachten hat. Der Zweck des Spiels aber iſt die Occupation des feindlichen Königs, oder welches einerlei iſt, das Schâhmât machen deſſelben. Dieſes tritt ein, wenn der feindliche König ſo eingeſchloſſen iſt, daſs er von dem Standpunkt aus, welchen er hat, aufgehoben werden kann. Zu dieſem Entzweck müſſen alſo alle Figuren in Bewegung und Thätigkeit geſetzt, dieſe aber wiederum nach einem Plan geleitet und beſtimmt werden.

Um planmäſsig zu ſpielen muſs der Spieler auf folgende Punkte bedacht ſein.

1. Daſs er ſo früh als möglich alle Officiere in Bewegung ſetze.
2. Daſs er mit den erſten Zügen nur defenſiv zu Werke gehe.
3. Daſs er ſeinen König gehöriger Weiſe vorſchanze.
4. Daſs er mit der Hauptforçe auf die Stärke des Gegners eindringe, dieſelbe ſoviel als möglich unwirkſam zu machen oder ſolche zu zerſtören.
5. Daſs er, wenn es ihm gelungen wäre dieſes zu bewirken, dem König mit einem

dritten Corps, das von dem vorigen ganz abgesondert stehen muss, zuletzt Schâh-mât mache.

In dieser Hinsicht muss der gute Spieler stets nächst dem seinigen das Spiel des Gegners in Betrachtung ziehen, und dabei sich selbst aufs beste decken, damit er keinen Mann ohne Ersatz, d. h. ohne mit gleichem Verlust des Gegners, verliere.

Er muss also das Verfahren des Gegners mit aller Aufmerksamkeit beobachten, um gegen die Angriffe desselben nicht nur die erforderlichen Maasregeln treffen, sondern auch um sich dadurch in Stand setzen zu können, die fehlerhaften Züge des Gegners zu seinem Vortheil zu benutzen. Seine Hauptabsicht muss immer dahin gehen, seinem Gegner soviel Terrain abzugewinnen, als möglich, oder, was einerlei ist, den Gegner in seiner Wirksamkeit so einzuschränken, dass er seine Stärke fast gar nicht gebrauchen kann.

Ueberhaupt muss sichs ein guter Spieler angelegen sein lassen, und sich zur Regel festsetzen, dass er die Züge der Figuren von ihrem jedesmaligen Standpunkt aus nicht nur gehörig überschaue, sondern auch in voraus berechne. Eine solche Berechnung der eignen und der feindlichen Züge weiss ein geübter Spieler auf drei, vier und mehrere folgende Züge anzustellen. Und so muss es sein; denn dieses Spiel

ist auf das Nachdenken des Verstandes gegründet. Insonderheit sind die Gänge des Springers bedachtsam nachzuspüren, um nicht Schâh und Fers zugleich in Gefahr gesetzt zu sehen.

Der König muss, wie oben bereits erinnert worden, gleich Anfangs wol verschanzt d. h. in gehörige Sicherheit gesetzt werden. Setzt er seinen Tritt fort und es trüge sich zu, dass er eine feindliche Figur auf seinem Marsch träfe, welche es gewagt hätte, sich ihm bis in die Feldung zu nahen, welche die seinige, darauf er stehet angränzet, so kann er solche wegnehmen und sich an deren Stelle postiren. Nach der Schicklichkeit und den Gesetzen dieses Spiels darf aber ein König dem andern nicht zu nahe rücken oder ihm Schah bieten. Dieses ist wenigstens den ursprünglichen Grundsätzen der Erfinder dieses schönen Spiels gemäs und wird im Oriente unverletzlich beobachtet. Daher ist das Scacco di Re, was die Italiener kennen sehr unschicklich und dem Geiste des Spiels ganz zuwider. Die Handlung des Königs, welche man rochiren nennt, werden wir weiter unten kennen lernen. Ich bemerke hier nur noch das, dass in Betreff der Verschanzung und Sicherstellung des Königs, die Inder und Perser in diesen Gegenden gewisse Felder auf dem Schachbrete ausersehen haben, worinne der König als in vollkommner Freistatt seine

Zuflucht nehmen kann. Diese Asyla sind auf ihrem Schachbrete vor den übrigen Feldern durch einen kreuzweisen Durchgang ausgezeichnet und sind ihrer an der Zahl 16. Man sehe die Kupfertafel no. *a*.

Die beiden Läufer thun dem Spieler grosse Dienste, wenn er solche gut zu gebrauchen weiss, insonderheit aber zu Ende des Spiels. Einige nehmen an, dass der Läufer, wenn er bereits so glücklich gewesen, dass er fünf Principalsteine geschlagen, im Fall der Fers verlohren gehet, an dessen Stelle erhoben werden müsse, und also wenn er sich gut hält, hoffen könne Fers zu werden. Solches soll nach Olearius (persischen Rosenthal p. 84.) bei den persischen Spielern Gebrauch sein. Indessen in der Stelle des Ssa'di (Rosar. cap. 7.) wobei der Commentator diese Bemerkung zur Erläuterung machet, ist die Rede nicht von den Läufer sondern von den Bauern. Denn das Original hat ausdrücklich Piâdeh d. i. Fussmann.

Die beiden Springer sind in hauptsächlichsten Werthe, wenn es Anfangs oder mitten im Spiele zum Angriff kommt, und werden dagegen zu Ende weniger gebraucht Ihr vortheilhafter Gang und die Natur ihrer Bestimmung bringt es mit sich, dass sie besonders zu Anfange des Spiels gute Streiche versetzen, eine

klei-

kleinere Armee durchzudringen auch gar bis an den feindlichen König zu gehen, denſelben anzugreifen und zuweilen Schach und mât zu machen. Dahero es ſehr rathſam iſt, dieſe Figuren gleich anfangs in Thätigkeit zu ſetzen, weil alsdann ihre Macht ſich beſſer als gegen das Ende des Spiels erzeigen kann, nachdem es ſchon ausgemacht iſt, daſs zween Springer allein den König nicht mât machen können.

Die beiden Roch werden vornehmlich in der Mitte des Spiels, wenn ſchon unterſchiedliche Ausfälle und Niederlagen geſchehen ſind, gebraucht, und ſind zuweilen beſonders gegen das Ende des Spiels von groſsen Nutzen. Denn ſie rücken das Schachfeld der Länge und der Breite nach in gerader Linie durch.

Die Bauren oder Fuſsmänner muſs der Spieler ſo weit vorwärts bringen, als ſeines Gegners Spiel es erlaubt und die Comprehenſion derſelben durch ein Reſervecorps befördern. Aus dieſem Grunde muſs er ſich vor dem Dubliren der Bauern hüten, vornehmlich auf den Flügeln. Pion dublè ſagt Filidor, pion mort. — Dieſe Bauren können durch ihre Tapferkeit Officiers werden: wenn ſie mit Gefahr ihres Lebens nämlich die letzte Linie des Schachbretes, welches die erſte des Gegentheils iſt, erreichen und gewinnen, ſo erwerben ſie ſich dadurch, den Fundamentalgeſetzen

dieses Spiels gemäs, die Würde eines Officiers, so daſs hernachmals ihr König sich ihrer eben sowol in seiner Armee bedienen kann, als er zuvor von den besten Figuren, die er vielleicht in der Schlacht verlohren, hat Gebrauch machen können; sollte es auch selbst der Fers oder Feldherr gewesen sein, welcher ihm für einen solchen bis an die äuſserste Linie vorgedrungnen Bauer muſs wieder gegeben und auf dieses Bauern eingenommenes Feld in dessen Statt zurückgeliefert werden, desgleichen auch mit andern Figuren, die bereits verlohren worden, geschehen muſs.

Also wenn ein Bauer oder Fuſsmann bis in das letzte Feld des Feindes gedrungen ist, so verwandelt er sich in den Officier, dessen Platz er erobert hat; nur folgende Ausnahme muſs bemerket werden. Nämlich der Fers und sein Feld wird allemal mit dem Fers besetzt; ist dieser indessen noch vorhanden, so hat der Roch den nächsten Rang, nach dem Roch, wenn dieser ebenfalls noch vorhanden, der Springer, nach den Springer der Läufer oder Elefant. Ist, wenn der Bauer das Feld eines feindlichen Officiers, auſser dem Fers erreichet, dieser Officier noch vorhanden, so erbittet sich der Spieler, welcher den Bauren zog, einen von denen zur Seite stehenden nach Belieben.

Dieses sind wenigstens die Regeln in Betreff der Erhebung der Bauern, welche neuerer Zeiten allgemein anerkannt und festgesetzet worden. Und wenigstens in Indien sind sie ihrem wesentlichen Inhalt nach seit alten Zeiten her giltig. Das Hauptavancement eines Bauren bleibt aber allezeit die Erhebung desselben zum Fers. Die Perser nennen diese Erhebung Fersîn schuden (das Fers werden) und die ʻAraber haben von daher sogar eine eigne Zeitwortform gebildet, nämlich teferſan S. oben S. 169. So wie das Spiel bei den Persern und andern Orientalern gehet, erhält ein jeder Bauer der in der Reihe der Vornehmern der feindlichen Parthei vorgedrungen ist, in welches Officiers Feldung es auch sei, allemal die Würde des Fers, in so ferne der Fers unter welchem er gedient hat, d. i. der Fers seiner eignen Parthei allbereits in Gefangenschaft gerathen ist und also das Schlachtfeld verlassen hat. In diesem Fall muss der Gegner den weggenommenen Fers gegen den bis in die erste Reihe vorgedrungnen Bauer wieder ausliefern, da er dann in seine vorige Würde wiederum zurücktritt Wenn aber der Fers noch nicht verlohren ist, so pflegt man den vorgedrungnen Bauer auch wohl so lange in seinem erbeuteten Posten zu lassen bis etwa

der Fers noch künftig unglücklich sein sollte, da ihn denn der Bauer zu erretten im Stande ist.

Was in Europa bei einigen Spielern gebräuchlich ist, alle vorgedrungnen Bauren nämlich, (wenn mehrere hinter einander so glücklich sind) uneingeschränkt zur Würde der sogenannten Königin erheben zu lassen — da sichs denn zuweilen ereignet, dass 2 oder 3 Feldherrn auf einer Seite zugleich vorhanden, — das ist ganz abgeschmakt, ganz wieder den Geist und Zweck des Spiels.

Unter den Kunstausdrücken, welche bei dem Schachspiele gebräuchlich sind, kennt man einige schon aus dem Damenspiele und andern ähnlichen Spielen. Von daher weiss jedermann schon, was rücken oder ziehen, Ruck, Zug bedeutet, nämlich propellere s. milites promovere. Die Perser gebrauchen das Zeitwort *rânden*. Eben so ist der Ausdruck decken f. beschützen, sichern etc. suos defendere persisch *poschîden*, bekannt; ingleichen der Ausdruck wehren (abwehren) oder jagen (vertreiben, sich vom Halse schaffen) pellere, abigere, abstrudere, amoliri et alienos impedire, persisch *defa' khirden* — wenn der Spieler eine feindliche Figur die ihm beim nächsten Zuge schaden könnte, die Flucht zu nehmen nöthiget. —

Ausdrücke, welche im Schachspiele allein gehört werden und daher von andersher nicht

ſchon bekannt ſein können, auch aus ſieh ſelbſt nicht ſo gleich erklärbar find, ſind Schach, Schach bieten, Schachmat oder mat, Rockiren, und Todſpiel machen.

Schach oder beſſer *Schâh* wird als eine Benachrichtigung zur Aufweckung gebraucht, welche man aus Reſpekt dem feindlichen Könige wenn er in Gefahr iſt und jetzt von einer Figur ſchachsweiſe angegriffen wird, zu leiſten ſchuldig iſt; damit ſich derſelbe ſo viel als möglich beſchützen, das Feld verändern, die feindliche Figur ſelbſt wegnehmen, oder ſich durch einige der ſeinigen decken laſſen könne. Denn geſchähe ſolches nicht, ſo wäre er mât, ſeine Armee geſchlagen und das Spiel verlohren. So oft der Spieler ſich genöthigt ſiehet, ſeinen Gegner durch das Wort Schâh oder Schach aufmerkſam zu machen, ſo ſagt man er bietet Schach. So erfährt der Anfänger alſo was *Schach bieten*, ſagen will. Er hüte ſich aber, wenn er dem wahren Geiſte des Schachſpiels gemäs handeln will, vor unnöthigem Schachbieten, weil dieſes jene aktive Einheit zerſtöret und nur zu ſeinem Verluſt gereichet. Nur alsdenn iſt das Schachbieten regelmäſsig und rathſam, wenn man dadurch ſeinen Gegner zu nachtheiligen Zügen zwingen kann. —

Es giebt aber dreierlei Arten von *Schach*. Die erſte heiſst das einfache Schach oder

Schâh, da der König sich beschützet indem er von seinen Figuren gedecket wird, oder da er sich aus dem Felde, in welchem er angegriffen worden, in ein anderes begiebt, oder die Figur, welche ihm Schâh bietet wegnimmt.

Die andre Art des Schâh ist diejenige, welche den König gleichsam ersticket, wenn er sich nämlich ohne Gewaltthätigkeiten eingeschlossen findet, also dass er sich weder rühren noch wenden kann, ohne Gefahr zu laufen, genommen zu werden, wenn ihm auch seine Figuren fehlen, sich durch solche zu decken, und er also gezwungen ist, um einen Vertrag zu bitten, welcher denn gemeiniglich so eingerichtet wird, dass der Verlierende die Hälfte desjenigen, warum man spielet bezahlen muss; oder, wenn kein Preis des Spiels gesetzt ist, wie gewöhnlich, dass der verlierende Theil nur als halbüberwunden angesehen wird.

Die dritte Art ist Schâh und mât, wenn endlich der König solchergestalt angegriffen wird, dass er sich nicht regen oder bewegen, oder sich mit einigen seiner Figuren decken kann. In solchem Falle wird er Schâh mât, und ist das ganze Spiel verlohren.

Bei Meistern des Spiels, wenn beide Spielende gleich stark sind, trift es sich grösstentheils, dass der Sieg unentschieden bleibet. Ein solches Spiel nannte man sonst gewöhnlich Tafel oder Bret, Tabula, im persischen

Táchta, weil der Sieg dann gleichſam dem Brete übrig gelaſſen iſt. S. Guſtav-Selen. p. 116.

Es giebt auch eine Art Spiel, da der König der einen Parthei zuletzt allein übrig iſt und ſich in einem Winkel als in ſeiner Freiſtatt eingeſchloſſen zurückgezogen hat. Hat er ſich bis dahin ſalviren können, ſo kann ihn der Feind nichts mehr anhaben und er wird wegen dieſer meiſterlichen Retirade von den mehrſten als Sieger des Spiels betrachtet. Die Engländer nennen dieſes Fools Mate.

Bei den Perſern und übrigen Orientalern war es in ältern Zeiten hergebracht, daſs der Schâhbietende zugleich gehalten, jederzeit diejenige Figur dabei zu nennen, womit er Schâh bietet. Z. B. es wäre mit dem Fers, ſo hieſs es Schâh Fers; mit dem Springer und Fers zugleich, ſo hieſs es Schâh Aſp Ferſîn, mit dem Läufer, ſo hieſs es Schâh Fîl etc. Von dieſem Gebrauch hat ſich wenigſtens bis in die neueſten Zeiten noch das Schâhroch erhalten, wenn mit dem Roch ein Schâh geboten wird. Eine merkwürdige Anekdote von ſolchem Schâh roch, welche Hyde anführt, lieſst man in der Geſchichte Tamerlans bei den byzantiniſchen Schriftſteller Ducas (dem Enkel des Michael Ducas aus dem Anfang des 15ten Jahrhundert). S. *Hyde* de Shahiludio p. 128. - 130. Dieſelbe Ge-

ſchichte aber wird bei ʻArabſchades, wie Hyde daſelbſt erörtert, ganz anders erzählet.

Nach *Ducas* habe nämlich Tîmûr (oder Tamerlan, wie wir ihn gemeiniglich zu nennen pflegen) die Stadt Schâhrochia nach dem Vorfall alſo genannt, da ihn ſein Sohn, mit dem er eben im Spiel begriffen, mit dem Roch Schâh mât gemacht, und dieſes zur ſelben Zeit, als man ihm den gefangen genommenen Bajazet in ſein Zelt gebracht habe.

Richtiger iſt die Erzählung des Ibn ʻArabſchâh. „*Timur* ſagt er, lieſs am diſſeitigen Ufer des Ssihhun (des Jaxartes) eine neue Stadt erbauen, und führte von ihr aus, eine Schiffbrücke über den Fluſs hinüber. Dieſe auf der Ebne gelegene Stadt nannte er *Schâh rochia* und ertheilte derſelben dieſen Namen zugleich in demſelben Augenblick, da er auch ſeinen Sohn *Schâh roch* heiſsen lieſs, wozu folgendes die Veranlaſſung gab. *Timur* lieſs die Stadt erbauen, ohne im voraus etwas über ihren Namen zu entſcheiden. Da traf es ſich denn, als die Stadt fertig war, daſs ihm zu einer und derſelben Zeit, gerade als er über dem Scachſpiel begriffen in ſeinem Zelte ſaſs und ihm ſein Gegner mit dem Roch Schâh mât machte,

ein doppelter Bote Nachricht brachte, der eine, daſs die Stadt erbauet ſei, der andre, daſs ſeine damalige Favorit Ssulthanin mit einem Prinzen entbunden ſei, welches beides ihn ſo überraſchte, daſs er ſogleich Veranlaſſung nahm, das merkwürdige *Schâh roch* des Spiels ſowol durch den Namen ſeines Sohnes als durch den Namen der neuerbauten Stadt zu verewigen.„

Aus dem Orient hat ſich die Gewohnheit, beim Schâhbieten zugleich den Stein zu nennen, mit welchen es geſchiehet, auch nach Europa übergepflanzt. Wenigſtens geben die Italiener Beweiſe davon wenn ſie in ihren Wörterbüchern die Ausdrücke Scacco - Rocco, Scacco - Dama, Scacco di Cavallo etc. auch Scacco - Tabola aufführen. Das letztere, Scacco - Tabola iſt, wenn der Spieler ohne es zu bemerken eine ſeiner Figuren ſo ſtellet, daſs er eigentlich Schâh mât ſagen ſollte. Die Engländer nennen dieſen Fall ein Blind mate (Blindes mât). Es bleibt dieſes aber fehlerhaft. Filidor bemerkt daher ausdrücklich, daſs das Schâh mât, wenn es in der That durch einen Zug bewirket wird, nothwendig geſagt werden müſſe, weil ſonſt zu vermuthen ſtehe, daſs derjenige, welcher mât machet, es ſelbſt nicht wiſſe, mithin nicht Deſſein von ihm geweſen ſei. Würde er dieſe

Anzeige unterlaſſen, ſo ſie die Parthei nicht als gewonnen, ſondern nur als remis anzuſehen. Ganz richtig ſetzt alſo Filidor bei jedem Zuge eine Abſicht voraus, und daſs dieſes abſichtliche Verfahren in dem Hauptzug, der zugleich das Spiel vollendet, müſſe angezeiget werden.

Eben ſo unrecht und ſtrafwürdig iſt es, wenn der Spielende überhaupt unterläſst, Schâh oder Schach zu ſagen, indem er wirklich Schâh bietet. Viele haben es überdies an der Art, auch dann Schâh zu bieten oder Schach zu ſagen, wenn ſie den Fers in Gefahr ſtellen, und gemeiniglich ſagen ſie alsdann gardés la Reine. Dieſe Gewohnheit muſs gänzlich verworfen werden, weil ſie ungerecht iſt, indem es ſchon mit zu der Pflicht des Spielers, ſich vorzuſehen und alle Züge des Gegners in ihren Folgen zu beurtheilen, gerechnet werden kann, ſo daſs keine Warnungsanzeige zu beobachten oder wenigſtens doch als überflüſſig anzuſehen iſt. Man müſste ja ſonſt aus eben dem Rechte einen jeden der übrigen Officiere des Gegners vor der Gefahr warnen, und z. B. gardés le Chevalier, gardés le Tour etc. ſagen, welches doch nicht Sitte iſt. Daſs man den König warnt, das hat einen ganz andern Grund, auf den ich oben gleich anfangs nicht vergeſſen habe aufmerkſam zu machen.

Das Hauptwort des ganzen Spiels Schach mat oder eigentlich Schâh mât, شاه مات, italieniſch Scacco-matto portugieſiſch und ſpaniſch Xaque mate oder nach Kaſtilianiſcher Mundart Jaque mate, franzöſiſch Eſchec et mat und engliſch Check mate (Tſchek mat) zeiget an, daſs der König der Gegenparthei ſo geſetzt iſt, daſs er nichts weiter machen kann, und alſo daſs Spiel zu Ende iſt. Es iſt alſo das letzte Schâh bieten, was nicht mehr gleich den übrigen durch einen neuen Zug aufgehoben werden kann.

Die Ruſſen nennen ſogar das ganze Spiel überhaupt Schachmat. Eben ſo Eben 'Eſra der Jude. Die Engländer hahen aus dem Check ein eignes Wort eingeführt, indem to check bei ihnen ſoviel bedeutet als cohibere, increpare — eben ſo haben ſie es mit dem zweiten Theil der Zuſammenſetzung gemacht, da ſie durch to mate ſo viel anzeigen als exagitare oder vexare. So iſts auch bei den Italienern auf ähnliche Weiſe. Matto iſt ihnen inſanus, amens und in dem Wörterbuche degli Academici della Cruſca wird Scacco-matto metaforiſch durch Damnum und Jactura erklärt. Wir Deutſchen pflegen von jemanden zu ſagen, daſs er ganz Schachmat ſei, wenn wir andeuten wollen, daſs er ganz entkräftet, entnervt, müde etc. ſei.

Im Schachſpiel ſelbſt pflegen die Türken gemeiniglich mit Auslaſſung des Wortes Schâh blos mât zu ſagen. Z. B. *mât eiladi* d. i. er hat Schâh mat gemacht; — *Mât ôldi* d. i. er iſt Schâh mât geworden. Die Perſer ſagen *mât khirden* d. i. Schâh mât machen, und *mât ſchuden* d. i. Schâh mât werden.

Den eigentlichen Urſprung dieſes techniſchen Ausdrucks im Schachſpiel muſs man aus ſeiner Quelle herleiten, und ſind dahero alle andre beigebrachte Etymologien bei Seite zu ſetzen. Die es aus dem ſpaniſchen Worte *Matar* d. i. töden ableiten; als ſei der König am Schluſſe des Spiels als getödet zu betrachten, verſündigen ſich doppelt und dreifach. Erſtlich iſt das Spiel ja nicht in Spanien erfunden und alſo ſeine Kunſtausdrücke auch nicht aus dem Spaniſchen entlehnet. Zweitens iſt das Wort matar nicht urſprünglich ſpaniſch, ſondern eines von denen Wörtern, welche die Spanier aus dem ʻarabiſchen in ihre Sprache aufgenommen haben. Drittens endlich wäre die Benennung ganz wieder alle Kriegsſitte, weil auch von den roheſten Völkern, wenn ſie ſiegen, die Perſon des Königs beim Leben erhalten wird. —

Andre verlaufen ſich ſogar bis in das Alterthum der ʻebräiſchen Sprache hinauf, und wollen Schâh mât שחמת entweder von סיג

und מוח (sepes und mori) oder von שחוק und מות (Lusus und mori — quasi lusus mortis s. fatalis) ableiten. Aber solche Etymologen möchte man beinahe bei den Wahnsinnigen einmiethen!

Die einzig richtige und wahre Ableitung ist aus der persischen Sprache. Da bedeutet Schâh mât so viel als: der König ist besiegt, verlohren, entnervt, geschwächt, entkräftet. Die persischen Wörterbücher erklären das Wort مات mât ausdrücklich durch زبون sebûn, d. i. debilitatus, labefactus, enervatus, victus, superatus. In dieser Bedeutung aber ist das مات ein abgekürztes Wort aus مانيد oder ماند (mânîd oder mand) labefactus est, vom Infinitivus mânîden oder mânden, welches manere und hernach labefieri, lassari etc. bedeutet. Aus mânîd oder mând wird erstlich mâd, gerade so wie z. B. bâd für Bâschâd, Bîd für Bâschîd, oder welches noch kräftiger beweiset Mâd-pess für manand-pess gesagt wird. Hierauf ist aus mâd unser mât entstanden, indem es bekannt ist, dass in der gemeinen Aussprache des persischen und türkischen das *d* am Ende mit *t* verwechselt wird, und diese Verwechselung auch sehr häufig in nachlässig geschriebene Handschriften übergegangen ist. — Anfangs

alſo ſchrieb man mâd hernach wurde daraus mât. — Um nur einige ähnliche Beiſpiele zum Beleg anzuführen, ſo iſt ja aus Morâd einem berühmten orientaliſchen Namen *Murat* geworden; aus Bagdâd, dem Namen der berühmten Stadt am Tiegerfluſs Bagdat; aus den beiden Namen perſiſcher Monathe Mordâd und Chordâd bei den Griechen Μορτάτ und χορτάτ. Eine Menge ähnlicher Beiſpiele laſſen wir vorüber und beſchlieſsen bloſs mit einer authentiſchen Auktorität. In den orientaliſchen Wörterbuche Ni'metullâh betitelt nämlich, heiſst es ausdrücklich Mânîd mât ôldi u maghlûb dimekhdür Jjundeh jegkleſsèh mânîd dür d. i. Mânîd eſt factus Mât quod eſt dicere victus; et qui in ludo ſuperatur is eſt Mânîd. Auch in den Wörterbuche Ferhengk Ssururi wird mânîd überhaupt erklärt daſs es geſagt werde de eo qui non poteſt facere aut dicere id quod facere aut dicere debet. Auch pflegen die Perſer und Türken, wenn ſie den Verluſt des Spiels unvermeidlich finden, dieſes durch den Ausdruck Schâh mâned d. i. der König wird ſogleich entkräftet ſein, vorher zu verkündigen.

Trift es ſich, daſs der König zugleich durch den Springer und den Fers der Gegenparthei mât gemacht wird, ſo heiſst man das bei den Perſern kunſtmäſsig Aſsp u Fer-

sîn bend d. i. Techna Equi et Fersin. Hyde führt auf dieſen künſtlichen Streich eine Anſpielung aus einem Vers in Ssa'di's Baumgarten an, welchen man bei ihm p. 95. nachſehen kann.

Das Rochiren oder Rockiren iſt wenn der König ſich zur Verbeſſerung ſeiner Lage oder in der Gefahr, an die Stelle des Roch begiebt und dem Roch dafür die ſeinige einräumt. Man iſt izt dabei übereingekommen, daſs dieſes nicht anders geſchehen dürfe, als wenn keiner von beiden, weder der König noch der Roch mit welchen er tauſchen will, ſich noch von ſeiner Stelle beweget hat. Man kann in gewiſſer Rückſicht dem Spieler empfehlen, daſs er ſo früh als möglich ſich des Rechtes zu rochiren bediene, weil der König auf der einen Seite dadurch in gröſsere Sicherheit geſetzet wird, auf der andern Seite aber auch ein Roch einen freiern Wirkungskreis erhält. —

Endlich haben wir noch zu ſagen, was ein todes Spiel genannt wird. Dieſen kunſtmäſsigen Ausdruck haben die Engländer. Sie ſagen a Dead game und dieſes iſt, wenn der König im Verlauf des Treffens ſo in die Enge getrieben worden, daſs er alle ſeine Soldaten verloren, ſich aber ſelbſt in einen ſichern Winkel geflüchtet hat, darin ihn der Gegner nicht ferner antaſten darf. — Wir haben dieſen Fall bereits oben berührt und er iſt derſelbe, den

man im englischen sonst Fools mate nennet. S. p. 231.

Die verschiednen regelmäſsigen Formirungen der kleinen Schacharmee, welche während eines Spiels abwechseln, heiſsen Lagen, Positionen und in sofern sie ein Ganzes machen, so das Spiel vollendet, *Themata* oder mit dem 'arabischen Ausdruck im Singular Manzûb und im Plural Menâzib. Die Wissenschaft solche Themata zu entwerfen und auszuführen, heiſst persisch manzube dâni d. i. Scientia thematum. Zehn solcher Thematum stellt Ssokheikher in seinem Buche auf, wie Hyde meldet. Der gewöhnliche Ausdruck bei uns ist Plan oder Dessein und wird hier in dem Sinn genommen, in sofern es auf dem Schachbret anschaulich wird. Sonst kennt man auch die Benennung Gambetta. Um unter den unzähligen Thematen, Planen oder Desseins nur ein einziges zu berühren, so ist das erste was Ssokheikher anführt, und welches er El'adali d. i. aequale nennt, ein solches, da der feindliche König durch 35 voraus berechnete Züge mât gemacht wird. Die übrigen erzählt Hyde p. 136. jedoch nur verzeichniſsweise und was die Ausführung selbst betrift mit Hinweisung auf das Buch des Ssokheikher selbst. Es fehlt uns auch nicht an neuern theoretischen Wer-

Werken über das Schachspiel, darinne mehrere solcher berechneten Desseins gesammlet worden sind. Das beste für die Bildung eines guten Schachspielers ist und bleibt wol die Uebung selbst und die gehörige Aufmerksamkeit und Anstrengung des Verstandes und der ungebundnen Erfindungskraft eines jeden guten Kopfs. Alle Regeln werden hier wol unvollkommnes Stückwerk bleiben.

Achter Abschnitt.

Ein Anhang zum vorigen Abschnitt über die Regeln des Spiels.

Wir haben bald zu Anfange dieses Werkchens, oben S. 6. des Hieronymus Vida aus Cremona schönes episches Lehrgedicht kennen gelernet, welches er Scachias betitelt hat. Es verdient dieses Gedicht in verschiedner Hinsicht sehr geschätzt zu werden und bekannter zu sein, als es noch wirklich ist. Da sich nun zumal die Ausgaben desselben unter uns selten gemacht haben, so glaube ich den Lesern einen Dienst zu erzeigen, wenn ich dasselbe hier an diesem Orte wiederhole.

M. Hieronymi Vidae Cremonensis
SCACCHIA LUDUS.

Ludimus effigiem belli, ſimulataque veris
Praelia, buxo acies fictas, et ludicra regna,
Ut gemini inter ſe reges, albusque nigerque
Pro laude oppoſiti certent bicoloribus armis.
Dicite Seriades Nymphae certamina tanta
Carminibus prorſus vatum illibata priorum.
Nulla via eſt: tamen ire juvat, quo me rapit ardor,
Inviaque audaci propero tentare juventa.
Vos per inacceſſas rupes, et inhoſpita euntem
Saxa Deae regite, ac ſecretum oſtendite callem.
Vos hujus ludi imprimis meminiſſe neceſſe eſt.
Vos primae ſtudia haec Italis monſtraſtis in oris,
Scacchidis egregiae monimentum inſigne ſororis.
Jupiter Aethiopum ſedes, et Memnonis arva
Iverat, Oceani menſas dignatur amici,
Qui ſibi tum optatis junxit Tellurem hymenaeis.
Affuit una omnis ſuperûm chorus, omnia feſto
Aequoris immenſi reſonabant littora plauſu.
Ut dapibus compreſſa fames, menſaeque remotae,
Quo ſuperûm mentes ludo mulceret inani,
Oceanus tabulam adferri jubet interpictam:

Sexaginta inſunt et quatuor ordine ſedes,
Octono parte ex omni via limite quadrat
Ordinibus paribus, nec non forma omnibus una
Sedibus, aequale et ſpatium, ſed non color unus.
Alternant ſemper variae, ſubeuntque viciſſim
Albentes nigris, teſtudo picta ſupernè
Qualia devexo geſtat diſcrimina tergo.
Tum ſuperis tacite ſecum mirantibus inquit:
Marti aptam ſedem, ludicraque caſtra videtis.
Hoc campo adverſas acies ſpectare licebit
Oppoſitis ſignis belli ſimulacra ciere,
Quae quondam ſub aquis gaudent ſpectacla tueri
Nereides, vaſtique omnis gens-accola ponti,
Si quando placidum mare et humida regna quierunt.
En vero ſimulata adſunt qui praelia ludant.
Sic ait, et verſa in tabulam deprompſit ab urna
Arte laboratam buxum, ſimulataque noſtris
Corpora, torno acies fictas albasque nigrasque.
Agmina bina pari numeroque, et viribus aequis,
Bis nivea cum veſte octo, totidemque nigranti.
Ut variae facies, pariter ſunt et ſua cuique
Nomina, diverſum munus, non aequa poteſtas;
Illic et reges paribus capita alta coronis,
Et regum pariter nuptas in bella paratas
Cernere erat; ſunt qui pedibus certamina inire

Sueti, ſunt et aquis qui malint, quique ſagittis;
Nec deeſt quae ferat armatas in praelia turres
Bellua. Utrinque Indos credas ſpectare Elephantes.
Jamque aciem inverſum ſtatuunt, ſtructaeque cohortes
Procedunt campo, caſtrisque locantur utrisque.
Linea principio ſublimes ultima reges
Parte utraque capit, quartis in ſedibus ambos,
Tractu eodem adverſos inter ſe, ſex tamen aequis
In medio ſedes ſpatiis hinc inde relictae.
Sede albus ſeſe nigra tenet, ater in alba.
Proxima reginas capit orbita: regibus ambae
Haerent quaeque ſuo, dextrum latus altera, laevum
Altera lege datis tangunt ſtationibus, atrumqne
Atra tenet campum, ſpatio ſtat candida in albo,
Et proprium ſervant prima ſtatione colorem.
Inde ſagittiferi juvenes de gente nigranti
Stant gemini, totidem pariter candore nivali,
Nomen Areiphilos Graji fecere vocantes;
Quod Marti ante alios cari fera bella laceſſant.
Continuo hos inter rex, nec non regia conjunx
Clauduntur medii. Duo dehinc utrinque coruſci
Auratis equites ſagulis, criſtisque decori
Cornipedes in aperta parant certamina Martis.
Tum geminae velut extremis in cornibus arces
Hinc atque hinc altis ſtant propugnacula muris,

Quas dorſo immanes geſtant in bella elephanti.
Poſtremo ſubeunt octo hinc atque inde ſecundis
Ordinibus pedites, caſtrisque armantur utrisque
Armigeri partim regis, partimque miniſtrae
Virginis armiſonae, quae prima pericula belli,
Congreſſusque ineant primos, pugnamque laceſſant.
Non aliter campis legio ſe buxea utrinque
Compoſuit duplici digeſtis ordine turmis,
Adverſisque ambae fulſere coloribus alae,
Quam Gallorum acies Alpino frigore lactea
Corpora ſi tendant albis in praelia ſignis,
Aurorae populos contra, et Phaethonte peruſtos
Inſano Aethiopas, et nigri Memnonis alas.
Tum pater Oceanus rurſus ſic ore locutus;
Coelicolae jam quaenam acies, quae caſtra videtis
Diſcite nunc (neque enim ſunt haec ſine legibus arma)
Certandi leges, nequeant quas tendere contra.
Principio alterni reges in praelia mittunt
Quem pugnae numero ex omni elegere ſuorum.
Si niger arma ferens primus proceſſit in aequos,
Continuo adverſum ſemper ſe candidus offert:
Nec plures licet ire ſimul facto agmine in hoſtem.
Propoſitum cunctis unum, ſtudium omnibus unum,
Obſeſſos reges inimicae claudere gentis;

Ne quo impunè queant fugere, atque instantia
fata
Evitare, etenim capiunt ita praelia finem.
Haud tamen interea cuneis obstantibus ultro
Parcunt, sed citius quo regem sternere letho
Desertum evaleant, caedunt ferro obvia passim
Agmina; rarescunt hic illic funere semper
Utraque castra novo, magis ac magis area belli
Picturata patet, sternuntque, caduntque vicissim.
Sed caedentem opus est sublati protinus hostis
Successisse loco, et conatus vindicis alae
Sustinuisse semel. Mox si vitaverit ictum,
Inde referre licet se in tutum praepete planta.
At pedites prohibent leges certaminis unos,
Cum semel exierint (facilis jactura) reverti.
Nec vero incessus cunctis bellantibus idem,
Pugnandive modus. Pedites in praelia euntes
Evaleant unam tantum transmittere sedem,
Inque hostem tendunt adversi, et limite recto;
Congressu tamen in primo fas longius ire,
Et duplicare gradus concessum. At cominus
hostem
Cum feriunt, ictum obliquant, et vulnera
furtim
Intentant semper lateri, cavaque ilia caedunt:
Sed gemini claudunt aciem qui hinc inde
elephanti,
Cum turres in bella gerunt, ac praelia miscent:
Recta fronte valent dextra, laevaque retroque

Ferre aditum contra, campumque impunè per
omnem
Proruere, ac totis paſſim dare funera caſtris.
Ne tamen obliquis occultent nixibus ictum,
Qui tantum mos conceſſus pugnantibus arcu,
Dilectis Marti ante alios. Nam ſemper uterque
Fertur in obliquum, ſpatiis nigrantibus alter,
Alter candenti ſemper ſe limite verſat,
Directisque ineunt ambo vera bella ſagittis;
Nec variare licet, quamvis fas ire per omnem
Hinc atque hinc campum, atque omnes percur-
rere ſedes,
Inſultat Sonipes ferus, atque repugnat habenis.
Nunquam continuo ſtipata per agmina ductu
Procurrit. Tantum ſurſum ſeſe arduus effert
Semper, et in gyrum greſſus magno impete
lunat
Curvatos, duplicemque datur transmittere
ſedem.
Si nigrante prius campo expectaverit, album
Mox petere, et ſedis ſemper mutare colorem
Lex jubet, ac certo ſemper ſe ſiſtere ſaltu.
At regina furens animis, pars optima belli,
In frontem, in terga, ac dextram laevamque
movetur,
Itque iter obliquum, ſed ſemper tramite recto
Procedit, neque enim curvato inſurgere ſaltu
Cornipedum de more licet. Non terminus olli,
Nec curſus meta ulla datur: quocunque libido

Impulerit, licet ire, modo ne ex agmine quisquam
Hostilive suove aditus occludat eunti.
Nulli etenim semper educto fas agmina saltu
Transiliisse. Equiti tantum haec concessa potestas.
Cautius arma movent gentis regnator uterque,
In quibus est omnis spes et fiducia belli,
Omnibus incolumi rege stat decernere ferro:
Sublato, pugna excedunt, et castra relinquunt.
Ille adeo in bello captus secum omnia vertit.
Ergo haerens cunctatur, eum venerantur, etomnes
Agmine circumstant denso, mediumque tuentur,
Utque armis saepe eripiant, sua corpora bello
Objiciunt, mortemque optant pro rege pacisci,
Non illi studium feriendi, aut arma ciendi.
Se tegere est satis, atque instantia fata cavere.
Haud tamen obtulerit se quisquam impunè propinquum
Obvius, ex omni nam summum parte nocendi
Jus habet. Ille quidem haud procurrere longius ausit:
Sed postquam auspiciis primis progressus ab aula
Mutavit sedes proprias, non amplius uno
Ulterius fas ire gradu, seu vulneret hostem,
Seu vim tela ferant nullam, atque innoxius erret
Hic mos certandi, haec belli antiquissima jura.

Nunc aciem inter se certantes cernite utranque.
Sic ait: at quoniam, quoties fera bella fatigant
Mortales, superi studiis diversa foventes
Ipsi etiam inter sese odiis bellantur iniquis,
Maximaque interdum toto ardent praelia coelo;
Jupiter omnipotens solio rex fatus ab alto
Omneis abstinuisse jubet mortalibus armis,
Atque minis, ne quem foveant, perterret acerbis.
Tum Phoebum vocat intonsum, Atlantisque nepotem,
Egregium furto peperit quem candida Maja,
Insignes ambos facie, et florentibus annis,
Nondum Mercurius levibus talaria plantis
Addiderat: nondum Titania lumina agebat
Per liquidum curru gemmato Phoebus olympum,
Tantum humeros pharetra insignis, et crinibus aureis,
Hos pater adversis solos decernere jussit
Inter se studiis, et ludicra bella fovere,
Ac partes tutari ambas, quas vellet uterque,
Nec non proposuit victori praemia digna.
Dii magni sedere: Deûm stat turba minorum
Circumfusa: cavent, sed lege et foedere pacto,
Nec quisquam voce, aut nutu ludentibus ausit
Praevisos monstrare ictus; qnem denique primum
Sors inferre aciem vocet, atque invadere Martem?
Quaesitum, primumque locum certaminis albo

Ductori tulit, ut quem vellet primus in hoſtem
Mitteret: id ſane magni referre putabant.
Tum tacitus ſecum verſat, quem ducere contra
Conveniat, peditemque jubet procedere campum
In medium, qui reginam dirimebat ab hoſte.
Ille gradus duplices ſuperat; cui tum arbiter acer
Ipſe etiam adverſum recto de gente nigranti
Tramite agit peditem, atque jubet ſubſiſtere contra
Advenientem hoſtem, paribusque occurrere in armis.
Stant ergo adverſis inter ſe frontibus ambo
In mediis campi ſpatiis, ac mutua tentant
Vulnera nequicquam, neque enim vis ulla nocendi eſt
Armigeris, tractu dum miſcent praelia eodem.
Subſidio ſocii dextra laevaque frequentes
Hinc atque hinc ſubeunt, late et loca milite complent,
Alternantque vices; nec dum tamen horrida miſcent
Praelia, dum placidus mediis Mars ludit in armis,
Excurſusque breves tentant, tutique tenent ſe.
Jamque pedes nigri rectoris, qui prior hoſtem
Contra iit, obliquum laeva clam ſtrinxerat enſem,
Atque album e mediis peditem citus abſtulit armis,

Illiusque locum arripuit praeſtantibus auſis;
Ah miſer, inſtantem lateri non viderat hoſtem.
Ipſe etiam cadit, et pugnas in morte relinquit.
Tum cautus fuſcae regnator gentis ab aula
Subduxit ſeſe media, penitusque repoſtis
Caſtrorum latebris extrema in fauce recondit,
Et peditum cuneis ſtipantibus abditus haeſit.
Nec mora ſurgit eques bellator laevus utrinqne
Et mediis hinc inde inſultant coetibus ambo,
Alternique ruunt, et ſpargunt fata per hoſtes.
Sternuntur pedites paſſim miſeranda juventus,
Quod nequeant revocare gradum, ſonat ungula campo
In medio, et tótis miſcentur funera caſtris.
Dum vero peditum intentus Latonius heros
Caedibus inſtat atrox, equitemque per agmina verſat,
Vaſtatorem alae piceae: longe Arcada *t*) major
Ardor agit tacitis jam dudum invadere furtis
Magnum aliquid, peditumque ultra ſaepe obvia tranſit
Agmina, cornipedem ducens in praelia laevum,
Qui regi inſidias tendens huc vertitur atque huc,
Per mediosque hoſtes impunè infrenis oberrat.
Conſtitit, optataque diu ſtatione potitus
Lethum intentabat pariter regique elephantique,
Alae qui dextro cornu turritus in auras

t) i. e. Arcadem ſ. Mercurium.

Attollens caput ingenti ſe mole tenebat.
Delius ingemuit clauſo ſuccurrere regi
Admonitus, namque indefenſum in morte elephantem
Linquere ſe videt; atque ambos non poſſe periclo
Eripere et fatis urgeri cernit iniquis.
Cura prior ſed enim eſt trepidum defendere regem,
Quem rapit in dextrum latus: at niger emicat enſe
Stricto eques, et magnis elephantem intercipit auſis,
Damnum ingens, neque enim eſt ſaevae poſt virginis *u*) arma
Bellantum numero ex omni magis utilis alter.
Non tamen impunè evades, ait acer Apollo,
Et peditum cuneis, denſaque indagine cingit.
Ille igitur trepidare metu, certique pericli,
Fruſtra velle fugam, nam hinc fata minatur Amazon,
Inde obſtat conſerta phalanx, tandem altius acto
Virginis enſe cadit, pulchrae ſolatia mortis.
Aeſtuat alba cohors latere heu minus utilis uno,
Et magis atque magis furit acri accenſa dolore.
Sicut ubi dextrum taurus certamine cornu
Amiſit, dum ſe adverſo fert pectore in hoſtem,
Saevior in pugnam ruit, armos ſanguine, et alte

u) Regina.

Colla animoſa levans, gemitu omnis ſylva
remugit.
Talis erat facies, caeſi poſt fata elephantis
Candentis turmae. Hinc furiis majoribus, ardet
Phoebus, et ultrices hortatur in arma cohortes,
In ferrum, et caedes pronus, cupidusque no-
cendi,
Incautusque ambas perdit ſine lege phalangas.
Dumque hoſtes pariter cernat procumbere
victos,
Ipſe ſuos morti indefenſos objicit ultro.
Mercurius melior furto cunctatur, et haerens
Usque alium ex alio ſpectando praevidet ictum.
Saepe ille ex longo meditatus fata ſuperbae
Reginae peditem perdendum comminus effert,
Diſſimulatque dolos, mox poenitet, et trahit
alto
Improbus errorem ſingens ſuſpiria corde.
Jamque ſagittiferi è dextro ſpicula cornu
Virginis in latus albentis tendebat. Id hoſtis
Haud primum ſenſit, peditemque trahebat in
atram
Laeva aciem rerum ignarus. Verum improba
cladem
Et tantas Erycina Venus miſerata ruinas
Incauto juveni furtim tacito innuit ore,
Atque oculis (Phoebo nam fortè adverſa ſedebat)
Nulla mora, ad nutus divae tremefactus Apollo

Conſtitit, atque oculis latè agmina circumſpexit:
Et ſubito inſidias ſenſit, peditemque retraxit,
Quem contra impulerat dextra impiger, atque periclo
Reginam eripuit. Tum Maja Atlantide cretus
Littoreum caveae conceſſum vocibus implet,
Reginam captam ingeminans fremit undique turba
Coelicolûm ſtudiis variis; ſeſeque tuetur
Phoebus, et his alto fatur de littore verbis:
Quae porro invidia eſt, dextram ludicra petenti
Praelia corrigere incautam, in meliusque referre
Cum nec pacta vetent? Quodſi Maja ſate poſthac
Id ſedet omnino prohiberi, lege caveto:
Quique prior fuerit digitis impulſus in hoſtem,
Sive albus, piceusve fuat, diſcrimine nullo
Ille eat, et dubii ſubeat diſcrimina Martis.
Dixit, et haec toto placuit ſententia circo
Coelicolis. Venerem obtutu clam verſus acerbo
Jupiter increpuit nec ſenſit filius Arcas.
Sed puer ingemuit labefactus corda dolore
Ingenti. Vix ſe tenuit, quin ludicra caſtra,
Injectisque acies manibus confunderet ambas.
Tum ſecum ſtatuit furtis certare, dolisque
Omnibus, ac totis fraudes innectere caſtris.
Jam tum igitur juvenem pharetratum in praelia ducens

Cornipedis ſimulare gradus jubet. Ocius ille
Emicat, atque albae reginae fata minatur.
Non Phoebum latuere doli, ſubriſit, et ore
Verſus adſtantes: quamvis accommoda furtis
Mercurio ſit dextra, inquit, fraudique dolisque
Callide Atlantiada in vigiles; haud me tamen ultra
Fallere erit, jamque improbe iniquam corrige dextram.
Spectantum cunei ingenti riſere theatro,
Atque Arcas, veluti deceptus imagine falſa,
Summiſit buxum conceſſo in praelia greſſu,
Arcum intendentem: vigilat jam cautus Apollo
Fraudesque inſidiasque timens, occultaque furta.
Ille etenim perſaepe, manu dum ducit in hoſtes
Alternam buxum, ius contra et foedera pacta
Implicitans celeres digitos duo corpora bello
Objiciat ſimul, obſervet niſi providus hoſtis.
Jamque equitem contra nigrantem candidus arcum
Intendens ſeſe oppoſuit pharetratus, et arcet
Reginae jugulo intentum. Dum dexter oberrat
Huc atque huc elephas, niveisque exulat in armis.
Haeſerat in medio, dominae regique minari
Albus eques ratus impunè, et jam ſorte ſuperbus,
Nequicquam ſpoliorum animum paſcebat amore.

Non tulit hanc ſpeciem juvenis pharetratus, et arcu
Contendit calamum, ſeſeque immittit in hoſtem,
Fata licet pedes intentet, moriturus in armis
Inſigni pro laude, alvo mediae haeſit arundo
Stridula, et ima chalybs deſcendit in ilia adactus
Volvitur ille excuſſus humique, et calcibus auras
Verberat: in ventos vita indignata receſſit.
Inde ſagittiferum ſternit pedes hunc pedes alter
Hoſtili de plebe necat: pugna aſpera ſurgit.
Turribus occurrunt ingenti mole Elephanti.
Saeva pharetrigeri contendunt ſpicula nervis,
Quadrupedumque gemit bicolor ſub verbere campus,
Incaluere animi parte ex utraque et in armis,
Concurrunt denſi ſimul omnis copia gentis,
Albaeque piceaeque duces, ambaeque phalanges,
Confuſaeque acies magno certamine totis
Denſantur campis, virtus, fortunaque in unum
Conveniunt. Hi nunc victores agmina verſa
Aequore agunt toto, verſis referuntur habenis:
Nunc iidem variantque vices, et fluctuat omnis
Area bellorum: vaſti velut aequoris undae,
Si quando inter ſe recluſo carcere ſaeva
Bella cient animoſi Euri, vertuntque profundum

Jo-

Jonio in magno, aut undiſono Atlanteo,
Alternos volvunt procurva ad littora fluctus.
At medias acies inter crudeſcit Amazon
Candida plena animis, multisque in millibus ardet.
Namque ſagittiferum incurſans, rediensque elephantes
Nigrantes ſternit dextra, laevaque per alas
Fulminat, atque manu ſpargens haſtilia ſaevit.
Bellanti dant tela locum, retroque reſidunt
Hinc atque hinc inimicae acies: per tela, per hoſtes
Illa ruit pulchram in mortem, ſimul ultima tentat
Caſtra fugae fidens, animosque in bella viriles
Saeva gerit, penetrat cuneos, aperitque viam vi.
Tandem fuſca cohors, nigrantisque arbiter alae
Ipſe etiam arma ſuae trepidus, viresque animosque
Virginis implorat, nulla eſt mora, fervida Amazon
Emicat, atque ardens paribus ſe ſiſtit in armis.
Quem primum haſta, aut quem poſtremum bellica virgo
Demetis, aut quot humi candentia corpora linquis?
Semianimes volvuntur equi niveique nigrique,
Et peditum cunei, dilectaque pectora Marti,
Aligera juvenes in euntes bella ſagitta.

Quis cladem fando illius, quis funera pugnae,
Proſtratosque duces ſperet ſe aequare canendo?
Sternitur omne ſolum buxo, atque miſerrima caedes
Exoritur. Confuſa inter ſeſe agmina caedunt,
Implicitaeque ruunt albae, nigraeque phalanges.
Sternuntur pedites et corpora quadrupedantum.
Mam verſae inter ſe jactantes mutua tela
Foemineis ambae nituntur Amazones armis,
Usque adeo certae non cedere, donec in auras
Aut haec aut illa effundat cum ſanguine multo
Saevam animam, ſola linquentes praelia morte.
Interea amborum populorum rector uterque
Captivos hoſtes, et victa cadavera bello
Carcere ſervabant caſtris vicina, caventes
Ne capti ſemel aut obita jam morte jacentes
In vitam revocati iterum certamina inirent.
At lateri innixus Phoebeo Threicius Mars
Junctus amicitia puero Arcadi, ſi quid amico
Fata ſinant prodeſſe, animum per cuncta volutat,
Obſervatque omnes caſus, tum corpora bina
Capta, pharetratum juvenem, peditemque nigrantes
Coetibus è functis jam vita, atque aethere caſſis
Surripit, et caſtris rurſum clam immittit apertis.
Ergo iterum gemini captivi praelia inibant,

Miſcebantque manus animoſi, atque arma ferebant.
Haud ſecus (ut perhibent) cum Colchis nacta cadaver
Aut virgo Maſſylla recens, cantuque triformem
Saepe ciens Hecaten, ac magni numina Ditis,
Falſam animam inſinuat membris, aurasque loquaces:
Continuò erigitur corpus, loquiturque videtque,
Et viros inter fruitur coeleſtibus auris.
Non tulit indignum facinus Junonia proles
Mulciber (ille dolum ſolus deprehendit) et ore
Inclamat, Phoebumque monet. Thrax palluit heros
Deprenſus. Phoebo exarſit dolor oſſibus ingens.
Tum Marti pater omnipotens iratus iniqua
Praeſidia abduci, atque indebita corpora bello
Protinus e caſtris jubet, atque retexere falſos
Hinc atque inde ictus, et cuncta in priſtina reddit.
Jamque duces furiis ambo majoribus inſtant,
Reginasque ambas converſa per agmina mittunt
Caede madent illae toto aequore fata ferentes.
Conſidunt tandem obverſae, regesque tuentur
Quaeque ſuum, ecce autem bellatrix agminis albi
A tergo ferro invaſit, ſtravitque nigrantem,
Ignaram; Verum ipſa etiam cadit icta ſagitta,

Ah misera, et spoliis haud longum exultat
opimis.
Convertere oculos ambae hinc atque inde cohortes,
Atque acies lacrymis, et foemineo ululatu
Ambas incubuisse putes, dum funera ducunt.
Tum reges moestos ipsa ad praetoria densi
Agglomerant sese circum; timor omnibus idem
Incumbit, par tempestas, par hausit utrosque
Diluvium populos, et sunt sua funera cuique.
Haud prorsus tamen ambobus defecerat omne
Robur: opes restant, et adhuc intacta juventus,
Tres pedites tibi Phoebe, sagittifer alter, et
ingens
Bellua turrito dorso, totidemque tibi Arcas
Excepto elephante, alta qui nuper in aula
Pace fruens cecidit positis inglorius armis,
Eminus aligera percussus arundine pectus.
Sed dexter tibi restat eques imperditus, hausit
Caetera bellantum Mars impius agmina, bellique
Alea florentes et desolaverat aulas.
Et Cyllenaeo juveni spes occidit omnis.
Aestuat amissae gentis memor, et suspirat
Heröes magnos totfato corpora functa.
Non tamen excedit pugna, fracta agmina bello,
Reliquias tenues immittis Apollinis astu,
Cautior in pugnam mittit, post funera tanta
Si qua fata sinant gentis sarcire ruinas.
It nigrum campis agmen, stat ubique morari,

Fortunamque omnem tentare, aditusque nocendi.
Exultat contra non aequo praelia motu
Cynthius invadens; facies indigna cohortum,
Heu facies miſeranda ducum! raro agmine aperta
Caſtra patent latè, viduatae et civibus aulae.
Moerebant vacuis thalamis regnator uterque
Jam dudum exoſi ſine conjuge taedia lecti.
Primus amor maneat, quamvis immotus, utrisque,
Sors tamen ad nova conjugia, atque novos hymenaeos
Flectit iniqua. Igitur primum rex agminis albi
Reginae comitis olim fidasque miniſtras
Regali invitat thalamo, quae funera moeſtae
Poſt fera bellatricis herae tela irrita bello
Jactabant acies inter, cuneosque nigrantes
Oppetere amiſſae dominae pro caede paratae.
Sed prius explorare auſus ſedet, atque viriles
Cunctarum ſpectare animos, ut digna cubile
Intret in hoſtiles ſedes, atque ultima caſtra
Hortaturque, jubetque ſupremam apprendere metam.
Nulli fas etenim regis ſperare cubile
(Pacta vetant) niſi quae per tela invecta, per hoſtes
Tranſactis ſpatiis cunctis impunè ſuprema
Attigerit prius adverſi penetralia regis.

Arrexere animos famulae, pariterque per hoſtes
Limitibus properant rectis. Tamen ocior anteit
Tertia, quam dextro ducebat ſemita cornu,
Exultatque agitatque animo connubia regis,
Nam comites ſpe ſublapſa ceſſere volentes.
Illa volat coeptis immanibus, addidit alas
Gloria praepetibus plantis, et plurima merces.
Nulla obſtat mora: nec facinus prohibere tyranno
Cura nigro eſt, novaque ipſe etiam connubia tentat,
Et vacuis thalamis alias inducere nuptas.
Ergo iter alternae accelerant, famulamque ſiniſtram
Quarto limite agit, ſaltu ſed tardior uno
Parrhaſius juvenis x), jamque imperterrita virgo
Candida, facta potens voti, penetraverat omnes
Sedes, atque alacris metu conſederat alta.
Tum rector jubet afferri ſellamque, tiaramque
Extinctae ornatus, nec non fulgentia ſceptra,
Dignaturque toro meritam, optatisque hymenaeis
Gaudet cana cohors, inſultatque eminus atrae.
Haud lacrymas cohibet Maja ſatus, aethera voce
Inceſſens, pictosque a pectore rupit amictus.
Nigranti famulae tantùm gradus unus ad ipſam
Reſtabat metam, ah miſerae, ſed limite recto

x) Mercurius.

Turritus fera fata elephas impunè minatur
Inſurgens, ſi ſupremam contingere ſedem
Audeat, et toto caſtra obſidet ultima tractu,
Et pavidam obſervans extremis ſedibus arcet.
Interea nova regali dignata virago
Connubio exultans, toto dat funera campo.
Illam tollit honos novus, et fortuna tumentem
Fulminis in morem ruit, atque nigrantia ſaevit
Caſtra per, et ſedes, ac ſidera territat armis.
Horreſcunt faciem inviſam nigra agmina crudae
Virginis, atque imae exoptant telluris hiatus.
Diffugiunt trepidi vaſto irrumpente fragore,
Hoſte, metuque omnes acti glomerantur in unum,
Aulai in medio juxta latera ardua regis
Haud ſecus alta boves ſparſae per paſcua quondam,
Ut ſenſere lupum venientem, protinus omnes
Conveniunt trepidae, et fortem facto agmine taurum
Ductorem armenti implorant, ipſique propinquant
Certatim inter ſe trudentes cornua rauco
Murmure, mugitu longè nemora alta reſultant.
At regina furens trepidos toto agmine victrix,
Impingens in terga, ipſique ante omnia regi
Fata parans, pugnas alta ad praetoria miſcet;
Nunc ruit huc, nunc huc, tunc et niſi laeva fuiſſet
Mens illi, poterat candentem invadere ſedem

Limite in obliquum quarto, et concludere fauces.
Ultimus ille labor regi, gentique fuiſſet
Nigranti, et fatis Arcas lugeret iniquis.
Nempe erat hinc lethi facilis via in ilia regis,
Nec poterat quisquam ſe tantae opponere cladi.
Senſit Atlantiades tacitus, dubioque tremebant
Corda metu, accelerare hoſtem jubet improbus, ictum
Ne videat, verbisque rupit per inania mentem,
Caſtigatque moras. Adeon' inuat usque morari,
Nec pudor eſt? quae tanta animis ignavia? ſic nos
Increpitas ſemper cunctantes impiger ipſe?
Scilicet expectas dum nox certamina tollat?
His actus peditem imprudens dum captat Apollo
Praeteriit fortunam, alacer vocem extulit aſtris
Laetitia exiliens Cyllenius. Inde periclo
Regem ipſum eripiens opponit Amazonis armis
Haud invitum equitem, qui ſaevos arceat ictus.
Tum ſecum meditans candenti lethum elephanti,
Qui meta acerbat famulam, ne regis iniret
Conceſſos thalamos, curvato perculit arcu.
Concidit, atque ictu tellurem bellua vaſto
Pulſavit moriens, dum regi intentat Apollo
Nequicquam exitium. Tum metam impunè miniſtra

Nigra tenet, (nec Phoebus obeſt) jam regia
conjunx.
Jamque alacres paribus certamina viribus ambo
Rurſum ineunt, nuptasque ferunt in bella ſecundas.
Tum, quamquam ambiguae ſpes ſint, incertaque belli
Alea adhuc, tamen, ac ſi palmae certus, et omne
Diſcrimen poſitus ſit ſupra, gaudia ficto
Ore puer Majae ſimulat, verbisque ſuperbit
Improbus inſultans, aſtus genus, et ſua creber
Vocibus extollens albae premit arma cohortis.
Quem ſic deprenſa juvenis Latonius arte
Increpidat: nondum extremam dubio ultima bello
Impoſuit fortuna manum, et jam voce ſuperbis.
Proinde mihi inſulta, et tumidis reple omnia verbis,
Creta tuum annuerit tibi cum victoria Martem.
Sed jam nulla mora eſt: tua nunc nunc irrita faxo
Dicta manu. Haec fatus reginam hortatur in hoſtes.
Continuo exoritur magnum certamen, et ingens
Hinc atque hinc rabies, dum fixum vincere utrisque
Audentes in tela ruunt, ſtat multus ubique

Terror, ubique pavor, mortisque simillima
imago.
Nituntur cuncti adversi, seseque viro vir
Obtulit. Invigilant castris avertere pestem
Quisque suis, hostemque fugant, hostiliaque
ipsi
Castra petunt, variantque vices, fortunaque
ludit
Spe cupidos, et corda morae impatientia
torquet.
Funera spargebat fuscae regina cohortis
Per medias animosa acies: non aemula contra
Opposuit sese virgo, sed calle per hostes
Secreto interea regis tendebat ad alta
Limina. Dum subito captis custodibus arcis
Irruit, atque aditus irrumpens obsidet aulam,
Intentatque necem regi. Tum nigra virago
Postquam altis vidit canam in penetralibus
hostem,
Caede madens strages cito linquit et imperfecta
Funera, et acta pedem retro exanimata repressit,
Nec timuit mediam se certae opponere morti,
Et patriae, et trepido properans succurrere regi.
H c aliud majus Phoebo, graviusque dolendum
Objicitur, Nam cornipedem Cyllenius atrum
Huc illuc agitans campo insultabat aperto.
Ardet equus saltuque furit, nec destitit ausis,
Donec reginae pariter, regique minatus
Optatam tenuit sedem, exitioque futurus
Aut huic, aut illi nigrantibus obstitit armis.

Ut vidit, trifti turbatus pectore Apollo
Ingemuit, largusque genis non defuit humor.
Et jamjam labi, atque retro fublapfa referri
Spes omnis, fluxae vires, averfa Deûm mens.
Arcas fucceffu exultans, ac munere divûm
Laetus, ovansque animum vocemque ad fidera
tollit,
Et tandem rediit vigor in praecordia victo.
Protinus inclufam feriens fub tartara mittit
Reginam, et fpoliis potitur non fegnis opimis.
Tantum olli bellator equus cadit ilia foffus
Ultoris ferro regis, nondum tamen expers
Phoebus abit, fed pugnat adhuc, atque agminis
albi
Relliquiae pedites duo, et arcu infignis eburno,
Martis amor juvenis, nequicquam bella la-
ceffunt.
Audentes facit amiffae fpes lapfa falutis,
Succurruntque duci labenti in funera, fed non
Talibus auxiliis, nec defenforibus iftis
Tempus eget; toto Maja fatus aequore faevit.
Inftat vi multa nigra virgo, feptaque regis
Circuit, excidium intentans, hac perfurit atque
hac,
Nec requievit enim, donec certamine iniquo
Relliquias gentis candentis, et ultima bello
Auxilia abfumpfit. Medio rex aequore inermis
Conftitit amiffis fociis, velut aethere in alto,
Expulit ardentes flammas ubi lutea bigis
Luciferis aurora, tuus pulcherrimus ignis

Lucet adhuc Venus, et coelo mox ultimus exit.
Nulla ſalus illi ſuperat, ſpes nulla ſalutis,
Non tamen excedit victus, ſed claudere ſeſe
Hoſtiles inter cuneos impunè per enſes
Actus avet, donec nusquam ſpatia ulla ſuperſint
Effugiis. Nam ſi nemo illi fata minetur,
Nec ſuperet ſedes, quam impunè capeſſere poſſit,
Nil tantorum operum impenſis foret omnibus actum,
Sed labor effuſus fruſtra, viresque fuiſſent,
Nec titulos quisquam, aut victoris nomen haberet.
Ergo per vacuas ſedes deſertaque caſtra
Nunc huc, rurſum illuc in certos implicat orbes
Diffugiens, niger inſequitur rex aequore toto,
Atque fugae ſemper ſpatiumque obitumque relinquit.
Poſt ubi ſupremo tendentem limite greſſum
Vidit, reginam ſedes ſervare ſecundas
Juſſit ab anguſtis ne ſe ille abducere poſſet
Ordinibus, tantumque fugae miſero ultima reſtat
Linea, tum ſeſe contra niger aemulus infert
Dux gentis, propiore gradu, ſedes tamen una
Alterum ab alterius contactu ſummovet usque.
Ut vero contra exultantem victus, et expers
Conſtitit invitus, fortunam nacta virago

Extremam insiliit sedem, totoque minatur
Limite, nec misero restat locus amplius
usquam.
Tandem illum surgens virgo crudelis in ensem
Immolat, et finem imposuit fors aspera pugnae
Ingenti superûm plausu, et clamore secundo.
Victor Atlantiades exultat littore toto
Improbus, et victo insultat, ridetque dolentem:
Quem pater omnipotens ad se vocat, et dat
habere
Felicem virgam, qua puras evocet umbras
Pallenti Styge, ut infectum scelus eluit ignis,
Quaque Erebo damnet sontes, et carcere coeco,
Detque, adimatque oculis somnos, et funere
in ipso
Lumina lethaeo claudat perfusa sopore,
Mox vero gratum ludum mortalibus ipse
Ostendit Deus, et morem certaminis hujus
Italiae primum docuit celebrare colonos.
Namque olim, ut perhibent, dilectam Scacchida,
qua non
Inter Seriadas praestantior altera Nymphas,
Compressit ripa errantem, et nil tale putantem,
Dum pascit niveos herbosa ad flumina olores.
Tum bicolorem illi buxum dedit, atque
pudoris
Amissi pretium vario ordine picturatam
Argentique aurique gravem tabulam addidit,
usumque.

Edocuit. Nymphaeque etiam nunc servat honorem,
Et nomen ludus, celebrat quem maxima Roma,
Extremaeque hominum diversa ad littora gentes.
Omnia quae puero quondam mihi ferre solebant
Seriades, patrii canerem dum ad flumina Serii.

Neunter Abschnitt.

Aeltestes erweitertes Schachspiel der Perser bei Firdussi. Schachspiel des Tamerlan.

Der folgende Abschnitt wird uns ein zusammengesetztes Schachspiel bei den Indern kennen lernen, dessen Alterthum bereits weit über die Zeiten der Verpflanzung des Schachspiels nach Persien unter Regierung des Anuschirwân hinauszureichen scheinet: es wird also nicht befremden, wenn wir ein erweitertes Schachspiel schon in den Zeiten der ersten Ueberpflanzung nach Persien hinaufgerückt finden. In der That ist dasjenige Schachspiel, welches der berühmte Dichter Firdûssi schildert, indem er uns die Erzählung darleget, wie das Schachspiel aus Indien, dem Lande seiner Erfindung, zuerst nach Persien an den Hof des Chossrû Anuschirwân gekommen, und gegen das in Persien erfundne Nerdspiel ge-

wechselt sei, nicht das gemeine einfache Schachspiel, welches wir bisher beschrieben haben, und welches man in Europa gewöhnlich zu spielen pfleget, sondern es ist um vier Figuren vermehrt und wird auf einem Brete mit 80 Feldern gespielt. Auf jeder Seite des Quadrats zählet man also 10 Felder, und die zwo Reihen, da die Armeen einander gegenüber zu stehen kommen, haben jede zween Bauern oder Fussmänner und eine doppelte vornehme Figur mehr als gewöhnlich. Diese letztere heisst das Kameel. Der Platz der beiden Kameele aber ist nach den beiden Elefanten, zwischen diesen und den beiden Reutern. Die Folge der Figuren nämlich ist diese:

Roch.	Springer.	Kameel.	Elefant.	Fers.	König.	Elefant.	Kameel.	Springer.	Roch.
Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.
Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.
Roch.	Springer.	Kameel.	Elefant.	Fers.	König.	Elefant.	Kameel.	Springer.	Roch.

Die beiden neu hinzukommenden Bauern ſind in allen Stücken den übrigen Bauern des Spiels gleich.

Das Kameel aber, welches perſiſch Schutùr oder Uſchtùr genannt iſt, gehet wie

wie der Läufer oder Elefant und wird von dem Spieler nach denſelben Regeln behandelt.

Der ganze Geſang des Schâhnâmè Firduſsi, welcher die Geſchichte des Choſsru Anuſchirwân erzählt, und die Nachricht von Erfindung oder vielmehr Ueberpflanzung des Schachſpiels nach Perſien und des perſiſchen Nerdſpiels nach Indien enthält, iſt voll von dieſem Spiele. Ich werde hier aber blos den Freunden der perſiſchen Litteratur zu gefallen diejenigen Stellen ausheben, welche ſchon Thom Hyde hat abdrucken laſſen, und welche eigentlich die Lage der Figuren und die Ordnung des Spiels andeutet. Das übrige würde für dieſes Werkchen zu viel Raum einnehmen.

Ich laſſe mit Hyde den perſiſchen Text ſelbſt folgen, und dann der Kürze wegen die lateiniſche wörtliche Ueberſetzung des Hyde, jedoch daſs ich in den Anmerkungen die wenigen verſchiednen Lesarten meines Codex notire.

Nach dem Codex des Hyde, welcher noch auf der Bodlejaniſchen Bibliothek in Oxford aufbehalten iſt, p. 1069. in meinem Codex fol. 424. a)

بیاراسته شاه در قلب کیاه [1]
بیکی [2] دست فرزانه نیکی خواه
ابر دست شاه از رویه دو پیل
زپیلان شده کرد همرنگ نیل
دو اشتر بر پیل کرده بپای
نشانده بدیشان دو پاکیزه رای
به پهلوی اشتر [3] دو اسب ودو مرد
که پرخاشجوینده [4] روز نبرد
مبارز دو رخ بر دو روی دو صف
زخون جگر بر لب آورد [5] کف
پیاده برفتن زپیش وزپس
که او بود در جنگ فریادرس
جو بگذاشتی تا سر آورد گاه
نشستی چو فرزانه بر دست شاه
همان [6] نیز فرزانه یکخانه خویش [7]
برفتن نبودش ازین شاه پیش

[1] وقلب وسپاه [2] زپیکی
[3] بدین سپهر بر [4] جویند [5] آوره
[6] هما نه [7] پیش

سه خانه برفتي سر افراز (8 پيل
بديدي همه رزم گاه از دو ميل
سه خانه برفتي (9 شتر همچنان
باورد كه بر دمان ودنان
فر فتي كس (10 پيش رخ كينه خواه
همي تاختي او همه رزم گاه
همي راند هر يک بميدان خويش
برفتن نكردي يكي كم وپيش
چو بردي يكي حمله بر ديگري (11
نگهدا شتي مرد يار را ياوري (12
چو ديدي كسي شاه را در نبرد
باواز گفتي كه اي شاه برد
سپک شاه از راه برخاستي
گران لشكري ياوري خواستي

8) سر افراز. Diese Lesart konnte Hyde blos vermuthen.

9) برفتن 10) كسي 11) 12) ommittuntur.

In procinctu ſtat Rex in medio loco,
Ad cujus manum eſt Ferſâna 1) ei benevolens.
Juxta manum Regis utrinque ſunt duo Elephantes.
A quibus Elephantibus excitatur pulvis 2) coerulei coloris.
Duo Cameli juxta Elephantes ſunt pedibus conſiſtentes.
Juxta eos nempe collocati ſunt hi duo praecellentes ingenio.
Ad latus camelorum ſunt duo Equi cum equitibus,
Qui certaminis quaeſitores 3) ſunt die proelii.
Strenui ſunt duo Rochi ad utriusque ordinis extremum,
Qui prae ſanguine jecoris 4) effuſo manum ori admovent.
Pedes adeſt apud eundem ante et pôſt,
Qui tempore belli multum exclamare ſolet.
Quando iſte pertranſiverit ad extremum bellatorii campi,

1) Is eſt Conſiliarius ſapientiſſimus, ſ. Magnas conſultiſſimus, qui Dux totius exercitus.

2) Sc. Nubes pulveris.

3) i. e. Proclives ſunt ad quaerendum occaſionem certandi.

4) Quem nos dicimus ſanguinem cordis.

Sedet ficut Ferſâna juxta manum Regis. 5)
Talis etiam Ferſâna unica areola
Plus, non poteſt ab iſto Rege diſcedere.
Per tres areolas diſcedit elatus Elephas, 6)
Perluſtratque proelii campum per duo
milliaria.
Per tres areolas diſcedit Camelus eodem modo,
Ad belli locum procedens furens et ſuperbiens.
Nemo audet ambulare coram Rocho vindictivo,
Nam ille currit per totum proelii campum
Unusquisque movetur in ſuo ipſius Meidân 7)
Adeo ut nemo poſſit ambulare minus aut plus.
Quando unus in alterum facit impetum,
Quisque obſervat ut ſocio ſuo opem ferat.
Quando aliquis videt Regem in proelio,
Elata voce dicit: o Shâh apage.
Tum agilis Rex de illa viâ ſurgit,
Quia ab illo exercitu opem petit.

5) Sc. ſi Primarius Ferſâna ſ. Dux generalis perierat · non duo Generaliſſimi eodem tempore eſſe non poſſunt. Aliàs autem in procinctu reſervatur donec Generaliſſimus interficiatur; in cujus locum ſuccedit et ſubrogatur.

6) Aliter quam fit apud Europaeos. Sunt quoque in India, qui altero ordine collocant Scachos Shah, Fers, Schutùr, Aſp, Pîl et nullum Roch agnoſcunt. Sed hoc peculiare, nec apud omnes receptu.

7) i. e. ſecundum proprios ſuos límites et certas ſuas leges.

Die wenigen verſchiednen Lesarten meines Codex, welche in den Anmerkungen notirt ſind, verändern den Sinn dieſer Ueberſetzung im Ganzen gar nicht. Nach denſelben wird ſie blos nachfolgende Abänderungen erleiden.

In procinctu ſtat Rex et cor et nigrum 1)
De cujus manu — — — — — —
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —
Prope quos conſpiciuntur duo Equi cum equitibus
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —
Adeo ut nemo poſſit ambulare minus aut plus.
Quando aliquis videt Regem in proelio
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —

Man kann ſich aus allem dieſen wenigſtens einen allgemeinen Begriff von demjenigen Schachſpiele der Perſer machen, welches in einer etwas erweiterten Geſtalt ſchon bei Ferduſsi vorkömmt. Ich habe hier nichts darüber beizufügen, und betrachte daher zunächſt das Schachſpiel des Tamerlan, welches

1) D. i. tanquam cor et centrum (totius exercitus.)

um ein ansehnliches mehr erweitert ist, als das vorige.

Nächst den Persern waren, wie bekannt, die Munghalen, die unter dem Tîmûr (Tîmûrlengk oder Tamerlan, d. i. dem lahmen Tîmûr) ganz Asien erschütterten ganz vornehmliche Freunde und leidenschaftliche Liebhaber des Schachspiels. Tamerlan selbst bestrebte sich alles hervorzusuchen, was nur zur Kriegsbeeifrung und Erhaltung der Tapferkeit seiner Nation abzwecken mochte. Er führte daher auf seinen Zügen, als ein exemplarischer Schachspieler, ein prächtiges Schachspiel bei sich, und pflegte vor jeder zu unternehmenden Expedition mit seinen Feldherrn darauf zu spielen, um gleichsam die Gründe seines Verfahrens mit ihnen überlegen zu können. Sein Andenken hat sich daher nicht blos auf weitläufige Eroberungen, sondern auch vornehmlich bei den morgenländischen Schachspielfreunden durch einen von ihm zuerst gefundenen meisterhaften Zug erhalten, bei welchem die Hauptabsicht dahin ging, mit dem Fersana oder Fers gleich bei dem dritten oder vierten Zuge den Königs Roch zu nehmen, und dann den ganzen Flügel zu demoliren. Zu diesem Ende musste der Fers sich beim ersten Zuge als Laufer auf den Flügel, wo der feindliche König stand vordringen. Wurde ihm die Spitze geboten,

ſo nahm er beim zweiten Zuge als Roch den Königsbauer und ſetzte den König dadurch in Gefahr. Der dritte Zug nahm den Roch, der durch das gardés bieten von ſeinem Bauer entblöſst war. Und ſo auf ähnliche Art. Aber wir müſſen die Verfaſſung des Spiels ſelbſt näher kennen lernen. Die Hauptquelle iſt Ibn ʿArabſchâh.

Dieſer Verfaſſer meldet, daſs er bei Tamerlan dreierlei Arten Schachſpiel geſehen habe, nämlich Schathrandſch medûr, d. i. das runde Schachſpiel, Schathrandſch thavîl, d. i. das lange Schachſpiel, und Schathrandſch khebîr d. i. das groſse Schachſpiel, Dieſe drei Varietäten des Schachſpiels habe ſich Tamelan ſelbſt ausgedacht, damit er im Stande ſei, durch ein ſo erweitertes Spiel, mehr sls in dem gemeinen, die damalige Kriegsverfaſſung darzuſtellen.

Von dem runden und dem langen Spiel hat uns ʿArabſchades keine Schemata aufgeſtellet. Aber das dritte, nämlich das groſse Schachſpiel des Helden hat er uns genauer kennen gelehret. Es gehört dahin folgende Stelle: "Er befleiſsigte ſich, ſagt ʿArabſchades, der Lehren ſeiner Aerzte und Aſtronomen mit einer Aufmerk-

ſamkeit welche er jederzeit durch das Schachſpiel zu ſchärfen wuſste, welches er während ihrer Verhandlungen ſpielte, um dadurch ſeinen Verſtand zu ſchärfen und zuſammen zu nehmen. Sein Geiſt aber war höher geſtimmt, als daſs er ſich mit den gemeinen kleinen (oder einfachen) Schachſpiel hätte befriedigen ſollen. Er übte daher ein gewiſſes groſses Schachſpiel. Das Schachbret zu dieſem Spiele enthält an Feldungen von zehn zu elfe; indem daſſelbe durch zween Kamelopardel oder Serâfen, zween Wächter, zween Maſchinen und einen Veſîr und dergleichen Dinge vermehret worden iſt. Dieſes groſse Schachſpiel hat inzwiſchen vollkommne Gleichheit mit dem kleinen, und ſo umgekehrt.„

Das groſse Schachſpiel des Tamerlan hielte alſo nach des 'Arabſchades Schilderung nur 110 Feldungen, was aber für die Ausdehnung des Spiels zu beſchränkt ſcheinet, daher wie ſchon Hyde bemerkt, man vielmehr ein Schachbret von 132 Feldern denken muſs, worauf auf jeder Seite die Schachfiguren

nicht wie bei dem gemeinen Spiel in doppelter, ſondern in dreifacher Reihe ſtehen.

Die Schachfiguren ſelbſt ſind, die beim ordinären Schachſpiel gebräuchlichen, welche im Vorhergehenden dieſes Werkchens bereits gemuſtert worden ſind, nur daſs noch 9 Vornehmere, und 6 Gemeine dazu kommen, welche dieſem gröſsern von Tamerlan erfundenen Spiele allein zugehören, und welche wir gleich nachholen werden, wenn wir zuvor gezeigt haben, wie die ſämmtlichen Figuren dieſes Spiels nach ihrer Ordnung zu ſtehn pflegten.

Nämlich alſo:

Ruch. Faraſſ. Dabbaba. Thalſ'a. Serafa. Baidak elſchah. Serafa. Thalſ'a. Dabbába. Faraſſ. Ruch.

Fîl. - - - Dſchamal. - - - Ferſin. Schah. Weſîr. - - - Dſchamal. - - - Fîl.

Baidak elbaidak	Baidak elbaidak
Baidak elfaraſſ	Baidak elfaraſs
Baidak elweſîr	Badak elweſîr
Baidak eldſchamal	Baidak eldſchamal
Baidak elfîl	Baidak elfîl
- - -	- - -
Baidak elſerafa	Baidak elſerafa
Baidak elthali'a	Baidak elthalſ'a
Baidak eldabába	Baidak eldabbàba
Baidak elferſîn	Baidak elfersîn
Baidak elruch	Baidak elruch

Fîl. - - - Dſchamal. - - - Ferſin. Schah. Weſîr. - - - Dſchamal. - - - Fîl.

Ruch. Faraſſ. Dabbaba. Thalſ'a. Serafa. Baidak elſchah. Serafa. Thalſ'a. Dabbaba. Faraſſ. Ruch.

Und nun folgen alſo die ſämtlichen Figuren insbeſondere, nach ihren Namen und Bedeutungen.

I.

Drei Hauptperſonen.

1) Schâh, der König, ſ. oben p. 158.

2) Ferſîn, der Feldherr, ſ. oben p. 164.

3) Weſîr, der Groſsweſîr oder erſter Miniſter, Perſiſch heiſst er Iltſchí und iſt der Vicarius Regis, der die Bürde des Königs tragen muſs. Die Neugriechen haben einen Ουαριζης (ſtatt Ουαζιρης) aus ihm gemacht. Er iſt als des Königs höchſter Rathgeber, erſter geheimer Rath zu betrachten — Regis conſiliarius, in der türkiſchen Verfaſſung mit den Beinamen groſs, der Groſsweſîr (Weſîr âſîm). Iſt gleichſam der Prorex. oder Vicekönig, der bei ſeiner Abweſenheit ſein Amt einem andern höchſten Staatsbedienten anzuvertrauen pflegt, den man Kâim makâm (d. i, der Stellvertreter) nennt. Tamerlan erfand alſo die dritte Hauptperſon in ſeinem Schachſpiel nach Anlaſs der orientaliſchen Staatsverfaſſung. Dieſe Figur hat gleich dem Fers alle mögliche Freiheit in Spiel, allenthalben durchzudringen.

II.

Vierzehn andre vornehmere Perſonen.

1) Die beiden Fîl oder Elefanten, ſ. oben p. 170 f.

2) Die beiden Dſchamal oder Kameele, die ſchon im Schachſpiel des Ferduſsi vorhanden ſind, ſ. oben p. 271. Dſchamal heiſst ein Kameel auf arabiſch, Schutùr oder Uſchſtùr aber auf perſiſch; türkiſch Devè oder Temè.

3) Die beiden Faraſs oder Springer, ſ. oben p. 185.

4) Die beiden Ruch oder Roch, ſ. oben p. 186.

5) Die beiden Serâfa oder Kameelpardel. Dieſes Thier iſt nunmehro bei den Naturforſchern bekannt genug, und wird Serâfa, Surâfa (gemeiniglich Zirâfa geſchrieben) auch mit einen arabiſchen g. Girâfa oder Dſchirâfa geheiſsen. Die Spanier nennen es dahero Giraffa und auf Latein giebt man es Camelopardalis, bei Agatharchides Camelopanthera.

Der Name ſchreibt ſich von dem arabiſchen Wurzelworte Saraf. d. i. aſſilivit, properavit incedendo. Denn vermöge der Ungezwungenheit und Schlüpfrigkeit ſeines Laufes übertrift es den künſtlichen Lauf des

Pferdes an Schnelligkeit; da es mit seinen längeren Schenkeln ungleich weiter auszuheben vermag. Im Spiel daher ist diese Figur eines schnellern Fortschritts fähig und zwar im Sprunge auf die Weise des Springers.

Die Perser nennen dieses sonderbare Thier, dessen Naturgeschichte in den ältern Zeiten mit mancherlei Fabeln verworren war, Schutùr Gkâo Pelèngk oder Uschtùr Gkâo Pelèngk d. i. Camelo-bovino-pardus, Kameelstier-Pardel. Man glaubte nehmlich gemeinhin, dass in diesem Thiere die drei Geschlechter, das Kameel, das Rind und der Pardel vereiniget seyn. Eigentlich aber sind nur in seiner äussern Gestalt von jeden dieser Geschlechter einige Charaktere vermischet.

Bochart in seinem Hierozoicon, wo er vom 'ebräischen זמר handelt, führt die Nachricht von unserer Serâfa aus dem 'arabischen Wörterbuche Kamûss an, und schreibt unrichtig Ostor caujalanc ab, so man nach seiner Schreibart in Ostor cau palanc wird umändern können.

Auch das 'arabische Serâfa pflegen die Türken fälschlich Surnâpa oder Surnâba auszusprechen und zu schreiben. Moch mehr verstümmelt ist Nabis oder Nabim, wie es bei den Aethiopiern heissen soll. Einige Schriftsteller haben sogar Anabula.

Nach Hiob Ludolfs Nachricht ist der wahre Name des Thiers bei den Hhabessiniern Sarâth, das aber vielleicht aus Sarâf entstanden. Vollständiger sagt man Sarâth Katschin, d. i. Cauda tenuis, λεπτουρος, λεπτοκερκος, weil das Thier ohngeachtet seiner Grösse doch keinen eigentlichen Schwanz, sondern nur eine Blume hat.

Schon Heliodor in seinen Aethiopicis beschreibt den Kameelpardel (Καμηλοπαρδαλιν) umständlicher und eben so Dion Cassius in der römischen Geschichte B. 43. p. 225. dass dieses Thier dem Kameel an Gestalt am nächsten komme, dass es lange Vorderfüsse und ganz kurze Hinterfüsse habe, mit einem langen Halse versehen, und wie der Pardel scheckigt sei. —

Calcaschendi thut hinzu, dass es einen Schwanz und Hufe habe, wie das Rindergeschlecht, und die Farbe weiss- und gelbbunt sei. Genauer geht das persische Buch Mudschisât zu Werke. Es heisst daselbst: "Sein Kopf ist wie der Kopf des Kameels, aber mit Ochsenhörnern. Die Haut ist gleich der Pardelhaut gefleckt. Es hat über das gespaltene Ochsenhufen und einen sehr langen Hals. Die Vorderfüsse sind ungemein lang, die Hinterfüsse desto kürzer. Der Börzel ist wie am Hirsche. Im Ganzen hat es das meiste in der Gestalt vom Kameele." —

Daſs die Hörner wie beim Ochſen ſind, das ſagt auch ein ander perſiſch Büchelchen, das von der Jagd geſchrieben iſt. Vermöge ſeiner hohen Vorderbeine und langen Halſes iſt dieſes Thier ſehr hoch wenn es ſtehet und kann von den Bäumen die Früchte herunter langen. Denn ſein Kopf ſoll, wenn er aufrecht ſtehet, elf Fuſs von der Erde erhoben ſeyn.

Von der Gelenkigkeit und wunderbaren Schnelligkeit des Thiers leſe man Heliodors Nachricht B. 10. und Bochart in dem Hierozoico.

Wegen der wunderbaren Geſtalt, da daſſelbe mehreres mit ſo verſchiednen Thieren gemein hat, haben viele Alte geglaubt, daſs daſſelbe von der wilden Kuh und dem Pardel, oder von dem wilden Stier und der Pardelin, oder aber der äthiopiſchen Kameelin und dem Pardel und der männlichen Hyäne erzeuget werde. So hat Dſchâhidh bei Calcaſchendi, und ſetzt hinzu, daſs aber dem gemeinen Glauben nach die Kameelpardelin nicht von dem Kameelpardel empfange; doch ſei in Hhabbeſſinien und Jemen das Gegentheil bekannt.

Um uns über alles dieſes eine anſchauliche Erkenntniſs zu verſchaffen, hat ſchon Hyde in ſeinem Werke und ſein Herausgeber p. 106. das Bild des ſonderbaren Thiers aus dem Buche

Mud-

Mudschifât ausgehoben und auf einen Kupfer dargelegt, sowol wie es liegt, als auch wie es stehet. Er merket dabei noch an, dass Anfangs eines andern persischen mit Gemählden versehenen Buches die Hörner dieses Thiers etwas verschieden abgebildet seyn. Die Farbe des Thiers in dem Buche Mudschifât war, dem in der Note zugefügten zufolge: Kopf, Nacken und die Oberseite des Körpers of a light faun or dead leaf colour, d. i. lichtgelb wie die im Herbst erstorbnen Blätter der Bäume; Kehle, Brust und Bauch aber weiss.

Ich habe statt der Hydischen Abbildung auf der Kupfertafel No. n eine andre dargestellt, benebst Beifügung des Kopfes nach differenter Beschreibung, vielleicht einer eignen Varietät; und ich glaube, dass diese dasjenige verbessert enthält, worin die Hydische der Natur nicht gemäss ist.

6) Die beiden Thalî'a. Die Perser haben daraus Talâja oder Tilâja gemacht. Das Wort bedeutet, wie es auch der Syrer erklärt, Insidiatorem, Exploratorem, einen qui intendit insidiis s. explorationi, — von dem 'arabischen Wurzelwort Thala' d. i. ascendit, ortus est, prodiit. Der mehr angeführte Ekhteri giebt über diese Figur nähere Auskunft. Er

sagt: *Thali'a* ist der *Kundschafter* und nach Einigen *Karâvul* (Excubitor, Procubitor, Wächter, Feldwacht, Vorposten) welchen man gegen die feindliche Postirung zu setzen pfleget. Ferner auch Thalî'a eldscheisch, (d. i. Exploratrix exercitûs) nämlich derjenige Theil, welcher dem Feind gleichsam auf den Nacken rücket, (also das, was die Engländer the forlorn hope nennen, griechisch φρουρός, oder προκοιτος, die Vorläufer, Wagehälse.)

Auch die 'arabischen Erklärer nehmen diese Figur bald in der Bedeutung eines Einzelnen, bald Mehrerer. "Thalî'a heisst es bei dem *Turdschman 'Arabi*, ist auf persisch Talâja und bedeutet so viel als *Dîdabân* (Speculator) türkisch *Karâul* d. i. Vorposte (Vigil Stationarius) — *Thalî'a eldscheisch* heissen alle, die dem Feind die Spitze zu bieten beordert werden.„ Daher wird auch in dem Werke Ferhengk Dschihângkiri Thalî'a mit dem Beinamen Sseri Ghaughâ und Sseri Dschengk beleget, davon der erstere Kopf des Streits, der andre Haupt oder Kopf des Kriegs bedeutet.

Aus allem diesen erhellet, daſs Thalî'a entweder Vorwächter, Vorwacht bedeutet, oder Kundſchafter. Letzteres heiſst in Perſiſchen Leſchkhèr pushûh, d. i. Exercitum explorans es ſei nun eine einzelne Perſon, oder ein Trupp, ſo dazu gebraucht wird. Daſs unter Thali'a oder Talâja, vielmehr das letztere verſtanden werde, wenn es im Schachſpiel vorkömmt, nämlich eine auskundſchaftende oder recognoſcirende Truppe, das hat Hyde ſehr wahrſcheinlich gemacht, aus einer Stelle, welche er aus dem oben genannten Ferhengk herbei ziehet.

Ein ſolcher recognoſcirender Trupp heiſst ſonſt bei den 'Arabern Mokáddema eldſcheiſch oder Ssâbika eldſcheiſch d. i. Praecurſor Exercitus, der Vortrupp. Die Türken ſagen Tſcheri bâſchi d. i. Caput exercitûs. Die Perſer Pîſchrû leſchkhèr, d. i. Anteambulo exercitûs und Sserhèngk oder Ssèr 'Ahèngk, d. i. Caput trahens, auch Pîſch-âhengk d. i. Anteriora ducens. Mit einem veralteten perſiſchen Ausdruck wird ſolches aber zuweilen Jeſèkh gegeben, ſo Ferhèngk Dſchihângkîrî durch eine kleine Mannſchaft erkläret, welche vor der

Fronte ſtreifet, um die feindlichen Truppen zu erforſchen.

Tamerlan wird dieſe Schachfigur alſo vornehmlich zu Anfang des Spiels benutzet haben.

7) Die beiden *Debâba.* Debâba bedeutet im Arabiſchen Muſculum bellicum, ein Schirmdach, Kriegsmaſchine, unter deren Bedeckung die Soldaten ſich der Stadt näherten, zu welchem Gebrauch auch die ſogenannte Vinea oder der Pluteus dienen muſsten. Dergleichen Kriegsmaſchinen waren bei den Alten, wie bekannt, meiſt ſchlechtweg aus Stangen und darüber geſpannten rohen Fellen gefertiget.

Wie der Muſculus und die Vinea bei den Römern von einander unterſchieden geweſen, darüber kann man des *Juſti Lipſii* Poliorcetica nachſehen, wo man beide abgebildet findet. Von dem Pluteus ſiehe den Vegetium im 4ten Buche. Auch unter andern noch von allen dreien beſondern Arten bei den Römern Dempſter à Muresk, Antiqq. Roman. p. 982.

Unſre Debâba wird vom Verfaſſer des arabiſchen Wörterbuchs Kamûs unter dem Wurzelworte Dabba, d. i. repſit folgendermaſsen beſchrieben: "*Debâba* iſt eine Maſchine, welche man zur Belagerung brauchet. Man pflegt ſolche

bis an den Fuſs einer Mauer oder einer Veſtung vorzurücken, damit hernach die Soldaten, welche im Bauche derſelben verborgen ſind, einbrechen können.„ Daſſelbe wiederholt er unter dem Worte Daradſch.

Dieſelbe Maſchine wird nämlich mit einem andern Namen auch Durâdſcha genannt, oder auch Derrâdſcha, d. i. ein Laufwagen, weil ſie mit den beweglichen Laufwagen oder mit Räder verſehenen Stühlen, ſo man für die Kinder gebraucht, ehe ſie laufen lernen, und ſo ſonſt im ʻArabiſchen Hhâl, d. i. Drehſtuhl genannt wird, einige Aehnlichkeit hat.

Das Zeitwort Daradſch bedeutet greſſus eſt, gradatim progreſſus eſt. Der Name Debâba aber kömmt von Dabba, d. i. repſit, lentè ac leniter quaſi rependo inceſſit et clanculum obrepſit. Daher hat man auch das Wort Dâbba das ein kriechendes Thier bedeutet. Unſre Maſchine Debâba gehört nun zu derſelben Wurzel, weil ſie mit Rädern verſehen, beweglich iſt, und ſich bis an die Mauer einer Veſtung fortſchleichet.

Der Gang dieſer Maſchinen im Schachſpiele iſt langſam und Schritt vor Schritt.

III.

Eilf Fuſsmänner oder Bauern.

Unter dieſen hatte einer, der Königsbauer nämlich oder Baidak elſchâh den vornehmſten Rang und groſse Privilegien voraus, ſo daſs er auch ſeinen Platz in der Reihe der vornehmern erhielt. Dann war auch einer der geringſte unter alleu übrigen, nämlich der Bauer der Bauern Baidak el baidak, der Servus Servorum oder gregariorum militum pediſſequus ac famulus.

Die übrigen waren nach den vornehmern Poſten benennt, welchen ſie in den Tamerlaniſchen Spiele, gleichſam als deren Compagnien bedient waren. Als nämlich 1 Baidak des Ferſîn, 1 Baidak des Weſîr, 1 Baidak des Ruch (dem andern Ruch wird der Baidak elbaidak gegeben), 1 Baidak des Debâba, 1 Baidak des Thalî'a, 1 Baidak des Serâfa, 1 Baidak des Elefanten oder Fîl, 1 Baidak des Dſchamal oder Kameels, 1 Baidak des Reuters (Springers) oder Faraſs.

Zehnter Abschnitt.

Zusammengesetztes Schachspiel der Inder.

Dieses sehr alte Spiel ist von derselben Art, als das gemeine Schachspiel, welches seiner edlen Einfalt gemäſs und der Geschichte zufolge auch in Indien ungleich älter ist als dieses, womit uns Herr W. Jones in den Asiatick Researches bekannt gemacht hat, und welches wir aus dieser Sammlung hier unsern Lesern mittheilen wollen.

Dieses zusammengesetzte Schachspiel, das bei den Indern neben dem gemeinen einfachen Schachspiele im Gebrauch kam, heiſst wie das letztere dort zu Lande ebenfalls Tschaturangka, d. i. das Spiel der vier Angka.

Das Spiel der vier Angka oder vier Theile des Heers ist, wie ich oben zu seiner Zeit bemerkt habe, S. 82. ein Name des Schachspiels überhaupt, welcher von den vier wesentlichen Stücken der Schacharmee, *Hasty, Asswa, Rat'a* und *Padatam* entlehnet ist.

Hasty, *Asswa*, *Rat'a*, *Padatam*, d. i. Elefant, Pferd, Wagen, Fuſsvolk, nach unserer Art zu reden, Läufer, Springer, Roch, Bauer oder Fuſsmann.

Um nun aber auch zuweilen das gegenwärtige zusammengesetzte Schachspiel von dem gemeinen mehr zu unterscheiden, pflegt man dasselbe nicht blos im allgemeinen Tschatur angka sondern weit öfterer Tschatur ráji, d. i. die vier Könige zu nennen.

Der Grund hierzu ist, weil dieses zusammengesetztere Spiel von vier Personen gespielt wird, welche eben so viele Raja oder Radscha, d. i. Fürsten vorstellen und von denen zween und zween mit vereinigter Macht streiten.

Also sind in diesem indischen Spiele vier Personen thätig, und allemal zwo und zwo gegen einander, so dass zwar auch hier zwo Partheien bleiben, aber jede dieser Parthei ein doppeltes Kriegsheer commandiret.

Die Beschreibung von diesem Spiele, welche uns Herr W. Jones davon giebt, hat er aus einem alten angesehenen Schanskritbuche, dem B'awischja Purân genommen, einer der indischen klassischen Schriften oder Commentare des Wedam.

In diesem Purân wird eine Unterredung aufgeführt zwischen dem Weisen Wiassa und dem Könige Indischt'ir. Der Weise erklärt darin dem Könige auf dessen Verlangen die Bewandniss solches erdichteten Kriegführens, und was die vorzüglichsten Regeln dabei seyn.

"Nachdem du, ſagt der lehrende Weiſe, "*acht* Quadrate an jeder Seite bezeichnet haſt, "ſo ordne das *rothe* Heer gegen Oſten, das "*grüne* gegen Süden, das *gelbe* gegen "Weſten und das *ſchwarze* gegen Norden.

"Der *Elefant* ſtehe dem *Könige* zur "Linken, dann das *Pferd*, dann das *Schiff*, "und vor alle dieſe kommen *vier* Fuſsſolda-"ten, Aber das *Schiff* muſs in dem Winkel "des Bretes ſtehen.„

Aus dieſer Stelle erſiehet man ſehr deutlich, daſs auf eine jede Seite des Brets eine Kriegsmacht mit ihren vier *Angka* geſtellt werden ſoll; weil der *Elefant* ſonſt nirgend jedem Könige zu Linken ſtehen könnte.

Rad'akant, ein gelehrte Brahme, ein Freund des Herrn Jones, lehrte ihn hierüber, daſs das Schachbret, wie bei uns, aus 64 Quadraten beſtehet, davon die eine Hälfte beſetzt, die andre aber offen iſt.

Dieſes Spiel, fügte dieſer Gewährsmann, auf welchen ſich Herr W. Jones beruft, hinzu, kommt ſchon in den älteſten Geſetzbüchern vor. Die Gattin des Ravan, Königs von Lanka erfand es, damit ſie ihrem Gemahl durch ein Bild des Krieges angenehm die Zeit vertreibe, während daſs Rama, im zweiten Weltalter deſſen Hauptſtadt eng eingeſchloſſen hielt, ſ. oben S. 117.

Herr Jones macht hierbei die Bemerkung. "Was Ferdusſî, gegen das Ende ſeines Schâhnâmé erzählet, war meinem Freunde unbekannt. Das Spiel iſt wahrſcheinlich durch *Borſu* den Lieblingsarzt des groſsen Anuſchirwân, der daher auch Waidjaprija genannt ward, von Canjacovdſcha in Indien, (Kanûdſch) nach Perſien gebracht.

Jedoch, ſagte er mir, daſs die Brahmen von Ghaur oder Bengkalen einſt wegen ihrer groſsen Geſchicklichkeit im Schachſpielen berühmt waren, und daſs ſein Vater, nebſt ſeinem geiſtreichen zu Tribeni lebenden Lehrer Dſchagannat' zween junge Brahmen in allen Regeln deſſelben unterrichtet und ſie auf Verlangen des letzten Raja nach Dſchajanagar geſchickt habe, wo ſie von dem Raja reichlich beſchenkt worden ſeyn.„

Aber Rad'akant redete offenbar nicht von dem gemeinen und einfachen Schachſpiel, worauf die Nachricht bei Firdûſsi zu ziehen iſt, ſondern von der Erfindung des Tſchaturraji oder zuſammengeſetzten indiſchen Schachſpiels.

In dieſem zuſammengeſetzten Spiele iſt, wie man ſiehet, ein Schiff oder Boot an die Stelle des Rat' oder Streitwagens gekommen.

Aus R a t' oder R a t'h, welches in Bengkalen R o t'h (R o t') ausgesprochen wird, haben die Perser R o c h gemacht, wie wir bereits an seinem Orte erörtert haben.

Herr J o n e s versichert schon, dass er seinem Freunde darin nicht beistimmen könne, dass in dieses Kriegsspiel statt des *Wagens*, worauf die alten Krieger Indiens beständig fochten, ein *Schiff* eingeführt sey. Und in der That ist es auch auf keinem Fall wahrscheinlich, sondern muss man sich vielmehr statt des S c h i f f s einen S t r e i t w a g e n gedenken.

Ob man gleich sich den König als auf einem W a g e n sitzend vorstellen kann, so dass auf die Weise doch nur 4 Angka heraus kämen, — der K ö n i g auf einem Wagen, der E l e f a n t, das P f e r d und das S c h i f f — ob es ferner gleich auch bei wirklichen Feldzügen nicht selten unvermeidlich ist, F l ü s s e und S e e n zu passiren: so findet sich doch auf dem Schachbret der Inder kein F l u s s bemerkt.

Der F l u s s ist allein auf dem Schachspielbret der S i n e s e r entworfen, wie aus dem folgenden Abschnitt erhellen soll: aber dieses sinesische Schachspiel ist auch ganz verschieden von dem der übrigen Völker, und ganz in seiner Art besonders.

Es muss also dabei sein Bewenden haben, dass die Zusammenmischung von Schiff, Pferden, Elefanten und Fusskämpfern auf der

Ebne eine nicht zu entschuldigende Ungereimtheit ist, und dass dahero die vier Angka unsers zusammengesetzten indischen Spiels in Elefant, Pferd, Wagen und Fussvolk bestehen.

Eine eigne Sonderbarkeit dieses zusammengesetzten indischen Spiels ist der Gebrauch der Würfel dabei. Doch mag sich dieser bei einer Nachahmung des Kriegs allerdings rechtfertigen, wo das Glück so viel entscheidet.

Die Wahrheit aber zu sagen scheint das Schachspiel dadurch dennoch seinen, unter den Wissenschaften ihm angewiesenen, hohen Rang zu verlieren und die Gestalt des Whist anzunehmen, nur dass die Figuren nicht ungesehen, wie die Karten, gebraucht werden.

Und doch finden wir, dass die Züge des Schachspiels, wie der weise Wjassa sie angiebt, gewissermaassen vom Zufall abhängen. Denn er fährt in der Unterweisung seines Prinzen also fort:

"Wenn die fünfe gefallen ist, so muss
"der König oder ein Bauer (Fussmann)
"gezogen werden; wenn vier, der Ele-
"fant, wenn drei, der Springer;
"wenn zwei, das Schiff (der Wagen)."

Hierauf beschreibt er den Gang der Figuren, wie folget:

Der König bewegt sich frei nach allen Seiten hin, aber nur Einen Schritt.

Mit derſelben Einſchränkung rückt der Fuſsmann oder Bauer weiter, nur gehet er gerade aus, ſchläget aber ſeinen Feind durch einen Winkel oder ſchräg.

Der Elefant gehet nach allen Richtungen hin, ſo weit man will.

Das Pferd (der Springer, Le Chevalier) ſpringt in ſchiefer Richtung über drei Quadrate.

Das Schiff (der *Wagen*) gehet ſchräg über zwei Quadrate.

Man ſiehet aus dieſer Beſchreibung, daſs der Elefant in dieſem Spiele die Rechte des Fers in dem gemeinen Schachſpiele hat; das Schiff und der Wagen aber die Bewegung derjenigen Figur beobachtet, welche wir den Laufer nennen, und welche der Elefant im gemeinen Schachſpiel iſt, nur mit einer Einſchränkung die ihr Vermögen ſehr verringert.

Wir müſſen auch noch die etlichen Hauptregeln anführen, welche der Schanſkritdichter uns als oberflächliche Vorſchriften für den Gang des Spiels hinterlaſſen hat.

"Die Bauren oder Fuſsmänner und "das Schiff (der *Wagen*) mögen beide "ſchlagen und ſich wieder ſchlagen laſſen; "dagegen der König, der Elefant und "das Pferd den Feind ſchlagen mögen, "ſich aber nicht blos ſtellen dürfen, um "geſchlagen zu werden."

"Jeder Spieler suche was er hat mit mög-
"lichster Sorgfalt zu erhalten, und decke
"vor allen seinen König und opfere
"nicht einen Höhern gegen einen Ge-
"ringern auf.„

Hier macht der Ausleger des Purân, worin dies alles vorkömmt (S. ob.) die Bemerkung, dafs das Pferd, welches aus jedem Stande auf der Mitte des Brets unter acht Springern einen wählen kann, dem Schiffe, oder richtiger dem *Wagen*, welchem nur zwischen vieren die Wahl frei stehe, vorzuziehen sey.

Dieser Grund fällt bei dem gewöhnlichen Schachspiel natürlich weg, indem der Läufer und der Roch eine ganze Linie beherrschen, und ein Springer an der Seite, wo angegriffen wird, allerdings weniger als ein Roch, der im Gange ist, vermag. —

"Die überlegne Macht des Elefanten ist
"es, warum der König kühn seyn darf;
"gieb also lieber das ganze Heer preis,
"um den Elefanten zu decken.„

"Nach der Vorschrift des Gkotama soll
"der König nie einen Elefanten vor den
"andern stellen, wenn er sonst irgend
"Platz hat; denn das wäre ein grofser
"Fehler von wichtigen Folgen. Kann er
"aber einen der feindlichen Elefanten
"tödten, so mufs er den zu seiner Linken
"tilgen.„

Die letzte Regel findet Herr Jones, wie billig, sehr dunkel. Da aber Gkotama ein berühmter Rechtsgelehrter und Filosof war, so würde er sich nicht zu Regeln für das Tschaturangka Spiel herabgelassen haben, wenn dieses Spiel von den alten Weisen Indiens nicht so sehr geachtet und geschätzet worden wäre.

Das übrige der von Rad'akant für Herrn Jones abgeschriebnen und erklärten Stellen beziehet sich auf die verschiednen Arten, wie einer oder der andre von den vier Spielern Etwas oder Alles gewinnen könne. Denn, wie wir gleich erfahren werden, wenn zwischen zween Verbündeten ein Streit entstanden ist, so kann einer von den Königen die ganze Macht zu befehligen übernehmen und einen Kampf für sich allein beginnen.

Erstlich:

a) "Wenn ein König sich an den Platz eines "andern gestellt hat, welcher Vortheil "Ssinhassana oder der *Thron* ge- "nannt wird, so gewinnt er in diesem "Spiele einfach.

b) "Zweifach gewinnt er, wenn er den "feindlichen Monarchen bei Besitznehmung "seines Throns zugleich vom Leben zum "Tode hilft.

c) "Kann er sich auf den Thron seines Mit-
"genossen setzen, so erhält er den Befehl
"über das ganze Heer.„

Zweitens:

a) "Kann er nach und nach die Thronen
"aller drei Könige gewinnen, welches
"Tschaturraji oder Tschatura-
"dschi genannt wird, so erhält er den
"Sieg und gewinnt doppelt, wenn er
"den letzten der drei Könige unmittelbar
"vor der Besitznehmung seines Throns
"zugleich tödtet.

b) "Tödtet er ihn selbst auf dem Throne,
"so gewinnt er vierfach.„

Eben so, setzt die Erklärung dieses Stücks des Purân hinzu, kann ein König bei einem wirklichen Kriege als Sieger angesehen werden, wenn er die Hauptstadt seines Gegners einnimmt. Kann er aber seinen Feind zugleich vertilgen, so beweist er sich als einen noch grössern Helden und befreiet sein Volk von aller weitern Besorgniss auf immer.

"Sowohl bei dem Ssinhasana als "Tschaturaji muss der König von "den Elefanten oder von der ganzen ver- "einigten Macht unterstützet werden.„

Drittens:

a) "Hat einer von den Spielern seinen König "noch, sein Theilnehmer aber den seinigen verloren, so kann jener diesen gefangnen Alliirten wieder ins Spiel bringen, wenn er im Stande ist, beide feindliche Könige zu nehmen.

b) "Gehet dieses letztere aber nicht an, so "kann er, nach einer allgemeinen Regel, "seinen König für einen von jenen austauschen, und auf diese Weise seinen "Alliirten lösen, der seine Stelle wieder "bekömmt.„

Dieser Vortheil führt den Namen Nripacrischta, d. i. Wiedergewinnst durch den König. Ein andrer Vortheil, Nancacrischta genannt, scheint ihm ähnlich, beziehet sich aber auf die Schiffe oder vielmehr Wagen.

Dass hier die Rede von verloren gehen des Königs ist, darf man sich nicht wundern, da dieses zusammengesetzte Spiel der Inder den Verlust des Königs erlaubet, welcher in ordentlichen Schachspiel gar nicht statt finden kann.

Viertens:

"Kann ein Bauer oder Fussmann "auf ein Quadrat der letzten Reihe gegen

"über kommen, so erhält er den Rang
"dieses Platzes nur dafs die Plätze des
"Königs und des Schiffs (des *Wagens*)
"ausgenommen sind.

"Dieser Vortheil oder diese Beförderung
"heisst Schatpada oder die 6 Grofs-
"schritte.„

Hier finden wir, mit einer besondern Ausnahme, die Regel des gemeinen Schachspiels wegen Erhebung der Bauren, eine Sache die bei dem gewöhnlichen Schachspiel nicht selten so äusserst interessante Anstrengungen veranlasst, und welche den 'arabischen und persischen Dichtern und Moralisten zu so manchen nachdrücklichen Bemerkungen über das menschliche Leben Stoff an die Hand gegeben hat.

"Dieses Vorrecht des Schatpada fand,
"nach der Meinung des Gkotama nicht
"statt, wenn ein Spieler noch drei Bauren
"hatte. War ihm aber nur noch Einer
"nebst Einem Schiffe (*Wagen*)
"übrig, so konnte der Bauer sogar
"König oder Wagen werden.„

Fünftens:

"Wie die Racschassa oder Riesen (d. i. das Volk von Lanka, wo dieses Spiel erfunden ward S. Ob.) "lehren, ist das Spiel

"weder gewonnen noch verloren, ſo bald "der König allein, ohne weitere Gehül- "fen, übrig geblieben iſt.

"Sie nennen dieſen Fall Cacaſcht'a.„

S e c h ſt e n s:

"Wenn drei Schiffe (*Wagen*) zuſam- "men treffen und das vierte kann in den "noch übrigen Winkel dazu geſtellt wer- "den, ſo heiſst das Vrihannauca, "und der Spieler des vierten nimmt "alle jene drei.„

Es folgen hierauf nach Herrn Jones Angabe in der Urkunde noch zwo oder drei Stanzen, welche die weitern Regeln enthalten, die der Verfaſſer geben wollte, es ſind aber dieſe Stanzen entweder durch Schuld der fehlerhaften Handſchrift, oder auch wegen der alten Sprache, ſo dunkel, daſs Herr Jones des Pandits Erklärung derſelben nicht verſtehen konnte, und daher vermuthete, daſs ſelbſt dieſer Erklärer nur ſehr undeutliche Begriffe davon gehabt haben müſſe.

Inzwiſchen würde es, ſagt Herr Jones, wenn es der Mühe lohnte, nicht ſchwer ſeyn, das Spiel nach obigen Regeln zu verſuchen und ein wenig Uebung würde vielleicht alles verſtändlich machen.

Ein Umſtand ſcheint aus dieſem Auszuge aus dem Puran, wie ſchon Herr Jones bemerkt, ſonderbar.

Alle Hazardſpiele nämlich ſind von dem indiſchen groſsen Geſetzgeber, *Menu* ausdrücklich verboten. Und doch wird das Tſchaturangka oder vielmehr Tſchaturraji-Spiel, wobei man ſich der Würfel bedient, ſelbſt von dem groſsen Wjaſsa gelehrt, deſſen juriſtiſche Abhandlung, nebſt einer andern des Gkotama, unter den achtzehn Büchern befindlich iſt, welche die D'erma Schaſtra (Sammlung von Geſetzen und ihren Auslegungen) ausmachen.

Da Rad'akant und ſein Lehrer Dſchägannat', fährt Herr Jones fort, von unſerer Regierung den Auftrag haben, eine Sammlung der indiſchen Geſetze zu beſorgen, und da beide, zumal der ehrwürdige Weiſe zu Tribeni, dieſes Schachſpiel verſtehen, ſo werden ſie hoffentlich im Stande ſeyn, die Gründe anzugeben, warum daſſelbe von jenem allgemeinen Verbote ausgenommen, und ſogar öffentlich von den ältern und neuern Brahmen gelehrt worden iſt.

Nach dem Abſterben des Herrn Jones, ſo 1794 erfolgte, haben wir bis jetzt nichts weiter hierüber erfahren.

Elfter Abschnitt.

Das Schachspiel der Sinesen.

Einige zerstreute Nachrichten von dem Schachspiel der Sinesen haben schon die ältern Jesuiten und Missionarien gegeben, vornehmlich Semedo und Trigaut. Diese hat hernach Thom Hyde, welchem wir hier vornehmlich folgen wollen, benutzet, und eine weit vollständigere Nachricht gegeben. Die letztere hatte er dem gelehrten Sineser Schin-Fo-çung aus der Provinz Nan-king zu verdanken.

Neuerlich ist über dieselbe Materie noch eine lesenswerthe Abhandlung erschienen. Das ist Irwins Nachricht vom Schachspiel, wie es die Sineser spielen, mit Zeichnung und sinesischer Schrift, und einer übersetzten Nachricht eines Sinesen. (Steht in den Transactions of the Royal Irish academy. S. oben p. 50.)

Das Schachbret hat auch so wie es in dieser unsrer Nachricht beschrieben wird, in der Mitte einen Fluss, welcher beide Heere von einander trennt. Der König ist in einem befestigten Ort eingeschlossen, kann auch nicht herausgehen. Neben dem Könige stehen zween Prinzen. Noch kömmt darin vor, der Man-

darin, der die Freiheit hat einen über den Flufs zu fetzen; und der Bube mit einer Rakete, wie er bei den indifchen Armeen vorkömmt, welcher zwifchen den Linien ftehet und alles überfpringet.

Man wird alfo leicht gewahr, dafs alles diefes mit den ältern Nachrichten bei Thom. Hyde fehr gut übereinftimmt, und alle diefe Nachrichten als richtig und zuverläfsig anerkannt werden dürfen.

Ueber das Alter des finefifchen Schachfpiels find die Meinungen verfchieden. Herr Irwin will, das Schachfpiel überhaupt fey eine urfprünglich finefifche Erfindung. Allein da diefe Annahme von der Gefchichte felbft gnugfam widerlegt ift, fo wollen wir uns dabei nicht aufhalten.

Es ift wol ficher anzunehmen, dafs bei aller Verfchiedenheit des finefifchen Schachfpiels von dem allgemeinen, diefes doch urfprünglich aus Indien nach Sina übergegangen ift. Die grofse Abänderung, welche daffelbe in Sina erlitten, fchreibt fich hauptfächlich von der Verfchiedenheit der dortigen Staats- und Kriegsverfaffung her.

Ob alfo gleich die Sinefer das Schachfpiel von den Indern haben, fo fcheint es doch, dafs daffelbe in einer fehr unvollkommnen Ueberlieferung zu ihnen gekommen fey. Wenigftens würden fonft die willkührlichen Abände-

rungen nicht so stark und auffallend seyn, als sie wirklich aus dem eignen Genie der sinesischen Nation geflossen sind. Sie haben dieses Spiel fast ganz nach ihren eignen Sitten und ihrer besondern Staats- und Kriegsverfassung abgemodelt. Solches soll nun nach der Irwinischen Nachricht vom Alterthum des Spiels bei den Sinesern, seit dem Anfang der vollständigern Geschichte der sinesischen Monarchie geschehen seyn.

Da nun dieser Anfang der vollständigern sinesischen Geschichte etwa 200 Jahr vor Christus fällt, so wäre also dieses ohngefähr die Epoche der Ueberpflanzung des Schachspiels aus Indien nach Sina, und folglich die ohngefähre Bestimmung des Alterthums des sinesischen Schachspiels.

Das Schachspiel heisst in sinesischer Sprache Ssiang-ki, d. i. Elefantenspiel, und die Figuren oder Steine desselben heissen Su (çu) d. i. Dinge, Sachen, Werkzeuge. Dasselbe Wort bedeutet sonst soviel als Sohn, und hin und wieder wird es als Füllungspartikel in dieser Sprache gebraucht.

Nur selten sollen es die Sineser um Geld spielen. Das dazu gehörige Schachbret hat 64 Felder. Hier bitte ich den Leser die Kupfertafel No. b. nachzusehen. Da ist das ganze sinesische Schachbret abgezeichnet, und gewiesen, wie die beiden Armeen einander ent-

gegen stehen, doch so, dass sie durch einen mittendurch fliessenden Fluss von einander getrennet sind. Daneben sind die Namen der sinesischen Schachsteine beigefüget.

Gewöhnlich bestehen diese Schachsteine oder Spielfiguren bei den Sinesern aus kleinen runden elfenbeinern oder hölzernen Scheiben, die sich völlig gleich sind, nur dass jede ihre Bedeutung im sinesischen Schriftcharakter als Aufschrift führet.

Eben so waren die sinesischen Schachsteine beschaffen, welche sich in dem Museo des Leydenschen Professors, des berühmten Golius aufbewahret befanden. Sie waren aus der Hinterlassenschaft des D. Martinius, der lange in dem Reiche Sina gelebt hat. Nicht durch verschiedne bildliche Gestalten, sondern blos durch ihre Inschriften von einander verschieden. — Lauter gleich gestaltete elfenbeinerne Scheiben, deren Durchmesser fast einen Zoll, und die Dicke oder Höhe etwa einen Viertelzoll betrug.

Inzwischen behaupten mehrere, und besonders Semedo und Trigaut, dass die Sineser oft auch bildlicher Gestalten sich bedienen. Hyde bezweifelt dieses, aber aus Irwin wird es wieder bestätiget.

Die unbildliche Gestalt mit blosser Aufschrift der Bedeutung muss freilich sehr viel Unbequemes haben, und setzt Spieler voraus,

welche die finesischen Charaktere lesen können, welches doch nicht alle Einwohner des Landes vermögen, wenn sie nicht Gelehrte sind.

In der Mitte des Schachbretes (s. Kupfertafel No. b.) ist ein Strohm oder Fluss. Der wird Kia-Ho genannt, d. i. Dividens Fluvius, der theilende, abtrennende Strohm. Er theilet nämlich oder sondert von einander ab die beiden gegen einander streitenden Heere. Die Vorstellung ist, dass beide Heere an einem starken Strohm zusammen stossen, und um einander anzugreifen und zu besiegen, nothwendig erstlich den Fluss übersetzen müssen.

Hat nun ein gemeiner Soldat das Glück den Fluss überzusetzen und den Feind anzugreifen, der ist hernach in seiner Würde erhöhet und rückt, wenn der General der Armee fehlet, an dessen Stelle ein. In diesem Fall erhält er zugleich die Freiheit, rückwärts und vorwärts zu agiren, da er ausserdem, so lange er noch nicht zu diesem Posten erhöhet wird, nicht rückkehren darf.

Man muss sich aber den Fluss oder Strohm, als den grössten Strohm des ganzen Reichs gedenken, welcher von der leimigen Farbe seines Wassers Wang-Ho, d. i. Flavus fluvius s. Croceus fluvius genannt ist. Er theilt das sinesische Reich von Indien, Tibet und der Tatarei, gegen West, und durchschneidet hernach von der Tatarei rückkehrend

die ſogenannte groſse Mauer und ganz Sina ſchräg durch.

In der Bedeutung eines theilenden Fluſses heiſst er im Japaniſchen Cava-torivàke und Malaiſch Ssongkei pûlangh oder Pûlangh Ssongkei, d. i. Separans fluvius. Vielleicht iſt dies der Fluſs, den Marc Pol den Fluſs Puliſachniz oder Puliſangui nennet. Sonſt iſt Puli Ssangk oder Puliſsangkin im perſiſchen ſo viel als Pons lapideus, die ſteinerne Brücke, und Marc Pol fügt wirklich hinzu, daſs dieſer Fluſs eine ſolche Brücke über ſich habe.

Der Figuren, daraus die Armee beſtehet, ſind hier eigentlich ſieben, davon aber drei auf der einem Seite anders benennt und charakteriſirt werden als auf der andern entgegengeſetzten, dahero denn, wenn man will zehn herauskommen.

Der Leſer findet dieſe zehn Namen der ſineſiſchen Schachfiguren auf der Kupfertafel neben No. b.

Die ältern Nachrichten der Jeſuiten zählen ſehr unvollſtändig, auch nicht ganz genau blos fünf Arten von Schachfiguren, nämlich *Rex*, *Litteratus*, *Equus*, *Lebes*, *Pedes*. Der ſchon angeführte Semedo redet auch von zweien *Alfieri*.

"Der König, ſagt er, überſchreitet niemals die 4 ihm nächſten Felder; eben ſo

die zween Alfieri — Il Re loro non scappa mai fuori di quattro case piu vicine a se; il que fanno ancora li due Alfieri.„

Unter diesen beiden Alfieri werden also die beiden Gelehrten verstanden (s. unten Fig. 2.) als welche sich vom König oder der ersten Person in diesem Spiele, welche statt des Königs da ist, nicht über die vier nächsten Felder entfernen dürfen. Es sind Mandarinen vom höchsten Range, welche die Stelle der ersten Staatsminister versehen.

Daſs diese Semedo mit dem Namen Alfieri belegt, ist den Sinesern selbst ganz unbekannt und fremd. Er bedient sich aber eines Sprachgebrauchs, welchen er analogischer Weise von dem gemeinen persischen Schachspiel entlehnet, da man den Generalissimus, der dort aber nur Einer ist, Fers oder Alfers nennt. Vielleicht hat er auch, im Betracht, daſs der sogenannte König eigentlich dem Fers oder der sogenannten Regina im europäischen Schachspiele entspreche, geglaubt der Ordnung folgen und diese beiden Figuren eben so benennen zu müssen, wie im italiänischen die Figuren nächst nach der sogenannten Königin benennt sind, nämlich Alfieri, s. oben von der Figur des Läufers

Kurz Alfieri ist, so wie es Semedo nimmt, eine sehr unschickliche Benennung. Um so weniger hätte der französische Uebersetzer ou les deux Fols zur Erklärung der les deux Alfiéres hinzusetzen sollen. —

Richtiger nennt sie Trigaut die Litteratos, Regis Assesores. Dass übrigens die Sineser so wenig von einer Königin in diesem Spiele etwas wissen, als alle übrige Orientaler, ist an sich, wenn es auch Semedo nicht ausdrücklich bemerkte, in dem er sagt: Non hanno Regina, ma altri due pezzi che se chamano Vasi di polvere molto ingegnioso etc.

Die beiden Scachi ingeniosi et celeriter moventes, welche er meint, und die sein französischer Uebersetzer ganz widersinnig Vaisseaux de terre benennt, sind des D. Trigaut seine Lebetes pyrii pulveris, s. weiter unten.

Was den König betrift, dessen diese ältern Nachrichten gedenken, so verstehen sie darunter die erste Person des sinesischen Spiels, welche die Stelle des Schach vertritt. Auch Irwin in der neusten Nachricht spricht vom König in diesem Spiele.

Eigentlich findet nun freilich in dem sinesischen Schachspiele der König in dem Verstande, als er von den übrigen orientalischen Völkern hier eingeführt wird, nicht statt.

Dort ist der Schâh, der Monarch selbst, hier ist es blos ein Vice-König.

Die Person des Königs selbst oder des Kaisers heisst im sinesischen nach portugischer Schreibart Hoam (oder Hoang) und muss von uns whang oder wang ausgesprochen werden. Wang ist der allgemeine und üblichste Name dieser hohen Person.

Sonst hat die sinesische Sprache noch einige synomine Benennungen, dadurch man die Person des Königs oder Kaisers, oder doch die hohen Glieder seines Hauses anzeigen kann. Dahin gehören:

Ti oder Wang-ti
portugisisch: Hoam-ti (Hoang-ti), welches die ältern Bücher der englischen Kaufleute und Reisenden meistentheils fälschlich Hungtee oder Hoangtee zu schreiben pflegen.

Tschu-heu, d. i. Fürsten, Prinzen. So heissen nämlich die Söhne und Brüder des Kaisers oder Königs von Sina, welche nach dem ersten oder zween ersten folgen, wenn deren mehrere als Einer oder Zween sind. Denn blos der älteste oder die beiden ältesten Söhne oder Brüder führen den Titel Wang, gleich dem Könige oder Kaiser selbst.

Tſchu bedeutet Herr, und Heu bedeutet ſonſt eigentlich die Königin oder Kaiſerin.

Kuin (oder Guin, wie einige ſchreiben) d. i. König. Dies iſt aber das allgemeine Wort für einen jeden, auch ausländiſchen König.

Die erſten Hof- und Staatsbedienten, die Mandarinen heiſsen Co-lao, d. i. Palatio venerandi ſ. honorandi. So viel hier beiläufig von den königlichen oder kaiſerlichen Benennungen. Bei Thom. Hyde finden die Leſer (p. 139.) alle dieſe und andre in dieſem Abſchnitt vorkommende Benennungen, auch, wie dieſelben mit ihren eigenthümlichen Zeichen in der jetzt gebräuchlichen ſineſiſchen Charakterſchrift geſchrieben werden.

Aber, wie oben bereits geſagt iſt, ſo haben die Sineſer in ihrem Schachſpiel nur einen Vice-König. Der König oder Kaiſer ſelbſt kömmt nach ihrer Reichsverfaſſung, ſo wenig als die Kaiſerin oder Königin in den wirklichen Krieg, geſchweige daſs man es ſollte ſchicklich gefunden haben, ihn in das denſelben darſtellende Schachſpiel einzuführen.

Das Schachſpiel, welches uns die ältern Nachrichten des Semedo und Trigaut beſchreiben, wobei man nur fünf verſchiedne Schachſteine zählet, wie oben bemerkt worden, ſcheint in der That eine eigne Manier es zu ſpielen zu ſeyn, welche neben der vollſtändigern beſtehet, ſo wie überhaupt wol ohne Zweifel iſt, daſs in Sina eben ſowol als in andern Ländern, wo Schach geſpielt worden iſt und noch geſpielt wird, verſchiedene einzelne Modificationen dieſes Spiels in Gebrauch gekommen ſind.

Von der Art Schachſpiel der Sineſen, wie ſolches uns die ältern Nachrichten deliniiren, wird man ſich einen deutlichen Begriff aus einer Stelle des Trigaut machen können. Er ſagt: "Graviores fallendo tempori et ludicro etiam quaeſtui adhibent Latrunculos (Scacchos) noſtris non omnino abſimiles. *Regius* enim calculus nunquam egreditur 4 Cellulas ſuo loco viciniores, ſed neque *Litterati* duo Regis Aſſeſſores. Regina carent. Alios porro duos habent calculos non parum ingenioſos quos ipſi *pulveris bellici lebetes* vocant. Ii *Equos* duos praeeunt, et *Pedites* ſubſequuntur, qui in his duabus cel-

lulis unâ cellulâ praecedunt. Incedit hic calculus eo fermè modo quo Turriti noſtrates Elefantes (d. i. quo Ruchi apud alias gentes i. e. celeriter, uti eſt motio pyrii pulveris aut globorum e bombardis miſſilium) inimici tamen exercitûs ductorem regem non petit, niſi inter ipſum et regem qui petitur alius ſit calculus vel proprius vel colluſoris. Hinc fit ut tribus modis ictum vitare poſſit Rex appetitus: primum exiguâ, ut ita loquar, corporis declinatione, et honeſtâ fugâ in proximam cellulam ſ. ſtationem: deinde oppoſitu alterius calculi: poſtremo ſi penitus nudet latus, tum jubeat faceſſere militem ſuum a quo tegebatur.„

Hier ist das Schema dieses Spiels:

Equus.	Litteratus.	Rex.	Litteratus.	Equus.
Lebes.	Pedes.	Pedes.	Pedes.	Lebes.
Pedes.				
Pedes.				Pedes.
Lebes.	Pedes.	Pedes.	Pedes.	Lebes.
Equus.	Litteratus.	Rex.	Litteratus.	Equus.

Doch wir kehren zu dem vollständigern sinesischen Schachspiel zurück, wie es uns Hyde zuerst mitgetheilt hat, und davon das Schema auf der Kupfertafel No. b zu sehen ist.

Die Zahl der verschiednen Schachpersonen oder Schachsteine in diesem vollständigen sinesischen Schachspiele ist, wie oben eröfnet wor-

den ist, sieben; oder wenn man will zehn, weil wenigstens zehn verschiedene Benennungen gebräuchlich sind.

Die beiden Heere, die aus diesen Figuren oder Substanzen bestehen, werden einander entgegengesetzt geordnet, so daſs eines diesseits, das andre jenseits des grossen Flusses zu stehen kommt. In dieser Anordnung oder Stellung haben die Sineser noch über dies das eigne, daſs sie ihre Scheiben oder Figuren, nicht in die Feldungen setzen, sondern solche jederzeit auf die Gränzlinien dieser Felder rücken, und eben so auch dieselben, wenn sie ausziehen und fortschreiten, nicht in der Mitte der Felder fortbewegen, sondern allezeit auf der Linie fortrücken, den einzigen Elefanten ausgenommen. Man sehe die Kupfertafel No. b.

Was nun von den sämtlichen einzelnen Schachfiguren zu bemerken stehet, das soll nun schlieſslich nachfolgen.

I. çiang (Siang) der Statthalter, ist diejenige Schachperson welche ihren Platz in der Mitte einnimmt, und vertritt die Stelle des Königs oder Schâh. Den König oder Kaiser selbst aber soll sie nicht vorstellen. Daher heiſst sie auch nicht Wang sondern çiang. Eben so ist es Brauch bei den Sinesen, daſs wenn der Kaiser einen Fürst oder auch König als Oberbefehlshaber seiner Armee be-

ſtellt, derſelbe in ſolchem Poſten nicht Wang oder König, Fürſt, ſondern çiang genannt wird.

Dieſer çiang oder Statthalter iſt bei der Armee der höchſte Mandarin der Miliz, der oberſte General oder Befehlshaber der Truppen, wenn die Armee zu Felde ſteht. Da der Kaiſer ſelbſt nie mit zu Felde ziehet, ſo muſs dieſer ſeine Stelle verſehen. Er heiſst auch çai, ſ. die Kupfertafel bei b. Das bedeutet auch Dux, ſo daſs beide Benennungen çiang oder Dux generalis und çai d. i. Dux ſ. Gubernator, im Grunde ſynonim ſind.

Man ſagt zuweilen auch çai-ſſing, d. i. Gubernator aſſiſtens oder Gubernationi aſſiſtens. Man muſs aber die verdorbne Schreibart Caiſing in einigen Miſſionsnachrichten nicht annehmen, als welche ganz falſch iſt und aus einem Irthum des Drucks herrühret, da man c für ç genommen.

Dieſer Statthalter oder Heerführer bewegt ſich allezeit auf der geraden Linie, durch die 9 engern Orte oder Winkel des abgetheilten Quadrats (ſ. die Kupfertafel No. b). Aus dieſem Quadrat von 4 Feldern geht er nie heraus. Dies iſt gleichſam ſein Lager, welches er zu ſeiner Sicherheit nie verläſst. Er gehet auch überdem in dieſem Quadrate wie ſchon

gesagt ist, nur längst der geraden Linien, niemals aber über die schräg oder schief gezognen Linien.

Jede feindliche Figur die ihn angreifen will, kann er schlagen oder wegnehmen. Auch muss jeder, der ihn in Gefahr setzt und ihn selbst zu fangen und zu tödten drohet, ihn durch ein G'o Sche, d. i. ich tödte oder ich verschlinge, vorher warnen. Dieser Zuruf entspricht also dem Schachbieten im gemeinen orientalischen Schachspiel.

Ist er endlich gefangen oder tod, so ist das Spiel zu Ende und der Sieger ruft alsdann çiang. Im gemeinen Schachspiel sagt man Schâhmât, nur mit dem Unterschied, dass da dem König niemand ans Leben kommt, hier aber der çiang wirklich getödtet oder weggenommen wird.

Wider die feindlichen Kanonen wird der çiang auf die Art gedeckt, dass demselben zwei entgegen gestellt werden, da denn die Kanone den vordern zweiten trift und also çiang verschont bleibt.

Noch muss ich bemerken, dass die Schapaner (Japonenser) diese erste Person ihres sinesischen Schachspiels Schogun nennen.

II. Ssù d. i. der Vikarius, der Stellvertreter, Wesîr, Oberstlieutenant, Generallieutenant etc. wie man es erklären oder verdeutschen will. Er ist gedop-

pelt und hat alſo der çiang (Statthalter, oder Vice-König,) zu beiden Seiten einen ſolchen Mandarin der Miliz vom zweiten Range.

Dieſe Weſîrs bewegen ſich auf den ſchräg gezognen Linien des Quadrats oder königlichen Lagers, ſ. die Kupfertafel b.

Das ſind nun die beiden Perſonagen, welche ſonſt in den miſſionariſchen Nachrichten Litterati; d. i. die Gelehrten (auf Schapaniſch Gacuſcha) genannt werden, ſ. oben p. 315. Dieſe Benennung iſt aber zu allgemein, weil freilich die Klaſſe der Mandarinen überhaupt die Kaſte der Gelehrten in Sina ausmacht, und auch keiner ohne vorgegangne Doktorwürde (wenn wir nach unſern Begriffen und Vorſtellungen ſo ſagen dürfen) zu Ehren gelanget; inzwiſchen aber dies nicht hinreichend iſt, im Beſondern das Amt eines ſolchen Mandarins zu bezeichnen.

Auf Schapaniſch pflegt man im Schachſpiel und ſonſt einen ſolchen Mandarin, der Generallieutenant oder Weſir bei der Armee iſt, Dai oder Mio-dai, auf malaiſch Tanp'at p'agang zu nennen.

Kurz zu ſagen iſt der Ssu im ſineſiſchen Schachſpiel ohngefähr der Fers im gemeinen orientaliſchen Schachſpiel, nur daſs er da bei weiten nicht ſo beſchränkt iſt als hier, wo er ſich nicht über die vier dem Vice-Könige

nächsten Felder, also nicht ausserhalb des königlichen Lagers verlaufen darf, s. oben p. 323.

III. Ssiang, das ist der Elefant, welcher aber auf der andern Seite, nämlich bei der rothen Armee mit einem andern Charakter bezeichnet wird, den man nicht Elefant, sondern Assistent übersetzen muss. Und ist diese Figur wiederum doppelt in Einer Reihe, nämlich zu beiden Seiten der beiden Ssù, s. die Kupfertafel No. b.

Da der Name Ssiang, wenn er blos ausgesprochen wird, ohne dass man ihn nach verschiedenen Schriftcharakter näher bestimmt, beides sowol Elefant als Assistent bedeutet, so kann man in der Uebersetzung auch beides verbinden und sich den Hülfselefanten darunter denken.

Diese Figur nun bewegt sich auf eine eigne Art, wieder die Weise der übrigen Figuren, allein *schräg* über 2 Felder zugleich, wenn es nöthig ist. Die Bewegung derselben gehet also nicht wie bei den andern über die gezognen Linien hin, sondern quer oder schräg durch die Felder durch, es sey nun im Fortschreiten oder im Rückgehen.

Die Leser finden diese Art zu gehen, der Deutlichkeit wegen auf der Kupfertafel bei b, vor Augen entworfen. Soll es dieser Figur aber erlaubt seyn, durch zwei Felder auf ein-

mal zu ſchreiten, ſo muſs der Weg offen und nicht entweder von Freund oder Feind beſetzet ſeyn. Denn ſie darf keine andre Figur überſpringen.

Eben ſo kann ſie auch, ſo wenig als die übrigen Officiere den Fluſs in der Mitte hinüber ſetzen, da ſie den Heerführer allezeit beiſtehen und ſich nicht von ihm entfernen ſollen.

Im wirklichen Kriege ſitzet dem Elefant ein Mandarin, des zweiten oder minderen Ranges auf, welcher als der Elefantenmeiſter angeſehen iſt. So iſt der Name des Elefanten bei den Schapanen, und daſs die Figur auf dem einem Theile der Elefant iſt, auf der andern Seite der Aſſiſtent heiſst, iſt bereits oben bemerkt worden, und iſt dieſes in dieſem Spiele nicht der einzige Fall, indem ſolches gleicher weiſe von dem gemeinen Soldat in ſelbigem gilt, als welcher auf der einen Seite ço und auf der andern Ping heiſset. Auf welcher Seite ſo, und auf welcher wiederum ſo, iſt bei Anfang des Spiels willkührlich, aber wenn das Spiel angegangen dann bleibt es, wie man ſich in dieſem Fall die Steine gewählt hat. Wer den Elefant hat, der behält ihn als Elefant das ganze Spiel hindurch, wer dagegen den Stein mit dem Schriftcharakter des Aſſiſtenten erwählet, der behält ihn ebenfalls. Und ſo desgleichen

mit ço und Ping. Doch der Begriff oder vielmehr der geſchriebne Charakter des Steins iſt blos verſchieden, der Name bleibt im Spiele derſelbe. Denn der Fuſsmann wird von beiden Partheien beſtändig ço genannt, er ſey nun auf der Figur ço oder Ping bezeichnet.

IV. Ma, oder das Pferd, der Reuter. Nach der gemeinen Mundart wird Ba oder Bae ausgeſprochen. Dieſer Stein bewegt ſich auf der ihm gezeichneten Linie, und kann bis auf den dritten Punkt, Ort oder Winkel (aber nicht ins dritte Feld zu verſtehen) fortſchreiten, und dieſes auf einmal oder durch Einen Sprung, gerade, rechts oder links, z. B. man vergleiche auf der Kupfertafel No. b das kleine unten beigezeichnete Schema. Wäre alſo ein Stein in punkto 5 ſo kann das Pferd in Punkto 2 ſich nicht anders weiter ſetzen, als wenn rechts oder links der Weg offen und leer iſt. Wäre aber der Punkt 5 leer, ſo kann es in 8, 4 oder 6 fortſchreiten. Iſt in 1 und 2 niemand, ſo geht es in 4 oder 6. Denn das iſt zu merken, daſs dieſer Stein von dem erſten Orte oder Winkel, da er los bricht, allezeit auf der Linie weiter gehet, es ſey nun gerad oder rechts oder links. Steht nun einer in der Linie im Weg, ſo iſt er in ſeinem Lauf oder in einer Bewegung gehindert.

Uebrigens denn auch diese Figur wie die übrigen Officiere dieses Spiels vor- und rückwärts aufziehen.

Auf diesen Pferde nun denkt man sich einen Mandarin der dritten Ordnung als Reuter, und der ist als der Rittmeister geachtet.

Das Pferd heisst auf malaisch *Cûda*, auf schapanisch Mma oder Oema, so aus dem sinesischen Ma herkömmt. Den Charakter des Steins, welcher auf beiden Seiten ebenfalls doppelt ist, findet man auf der Kupfertafel bei No. b.

V. Ku oder Cu. Wiederum ein doppelt auf beiden Seiten vorhandener Stein. Er bedeutet den Wagen. Zuweilen wird sein Charakter auch Tsche ausgesprochen, aber in derselben Bedeutung.

Er entspricht in der Bedeutung sowol als in der Bewegung dem Roch des gewöhnlichen Schachspiels. Er kann wie die andern rück- und vorwärts gehen.

Als den Fuhrmann dieses Streitwagens denkt man sich einen Mandarin der geringsten Klasse, der also Wagenmeister ist, so wie wir schon einen Elefantenmeister und einen Rittmeister haben kennen lernen.

Die Schapaner nennen solchen Wagen Curúma, die Malaien aber Fedâti.

VI. Die zween Pao, d. i. Musketen, Feuermörser oder Kanonen S. die Kupfertafel No. b. Sie stehen zwei Felder vor dem Standpunkt der Pferde. Sie sind verschanzt, anzuzeigen daſs sie nicht zurückgehen können.

Ihre Bewegung ist vorwärts und der des Wagens gleich, nämlich in gerader Linie auf der Linie selbst. Aber die Art wie sie erbeuten können ist verschieden. Sie können keine feindliche Figur nehmen, die ihnen die nächste ist, sondern treffen allezeit nur die vornächste, weil es die Natur der Sache giebt, daſs der Kanonenschuſs nur in der Ferne Verwüstung anrichtet.

Dahero ist also das Gesetz des Spiels, daſs die Kanone niemals eine Figur tödten kann, es stehe dann eine andre feindliche oder freundliche dazwischen, welche sie überspringen muſs.

Gerade vor sich kann die Kanone gehen aber nicht zurück, es sey dann, daſs sie über den Fluſs gesetzt sey. Alsdann kann sie in derselben Bewegung als sie vorgeschritten ist, wieder zurück gehen.

Das ist nun der Schachstein, welcher in den ältern Nachrichten der Missionäre Lebes pyrii pulveris genannt wird, s. oben p. 319. Im englischen nennt sie Purchas sehr fehlerhaft Poulder paunes; er

folite Powder pans, d. i. pyrii pulveris lebetes aenei, gefagt haben.

Diefer Lebes pyrii pulveris (Keffel oder Pfanne mit dem Schiefspulver oder der Feuermaffe) fcheint in der That die ältefte Vorftellung zu feyn, aus welcher hernach erft die Bombarda oder Kanone, — (Feuermörfer, Mufquete) und der Bube mit der Rakete bei Irwin entftanden ift.

Denn, ohngeachtet der Gebrauch des Schiefspulvers und des Schiefsgewehrs in Indien und Sina geraume Zeit älter zu fein fcheinet, als die Erfindung deffelben in Europa, fo ift er doch gewifs nicht fo alt, als diefes finefifche Spiel felbft, und da man weifs, dafs vor der fpätern Erfindung des eigentlichen Schiefspulvers feit den älteften Zeiten bei mehrern orientalifchen Völkern, das bei den Griechen bis in die tiefen Zeiten der Kreuzzüge herab fo gewöhnliche fogenannte *griechifche Feuer*, vorher gegangen ift, fo ift wol kein Zweifel, dafs der Schachftein Pao allerdings urfprünglich das künftliche Kriegsfeuer welches die Antiquarier gemeinhin Ignem Graecum nennen, haben vorftellen follen. Und weil man nun diefes Feuer der Zerftörung, deffen Zufammenfetzung aus allerhand bituminöfen Ingredienzien, befonders

Nafta gemacht wird *), aus Mörsern, Pfannen, Kesseln und dergleichen zu werfen pflegte, so dürfte für den Stein die beste und schicklichste Benennung die Feuerpfanne seyn. Nur dass man statt der Pfanne mit Schiesspulver (Lebes pyrii pulveris) nach uraltem Gebrauch und Kostum die Pfanne oder den Kessel mit dem Naftafeuer verstehe.

So ist also aller Wahrscheinlichkeit zufolge nach und nach in das sinesische Schachspiel, erstlich das alte Naftafeuer oder das sogenannte griechische Feuer (weil wir es durch die Griechen haben kennen lernen) hernach auch das an dessen Statt getretne Feuer des Schiesspulvers aufgenommen worden.

*) Ueber das griechische Feuer hat unser verstorbner Herr Prof. Fischer eine mit unglaublichem Fleisse gearbeitete antiquarisch-chemische Sammlung unter seinen Papieren hinterlassen, welche er für das Publikum bestimmt hatte. Möchten also doch die Erben, so die Papiere des sel. Mannes erhalten haben, dahin sorgen, dass diese Sache der gelehrten Welt nicht entzogen werden möge.

Der Gebrauch des Schiesspulvers und der Schiessgewehre, als Mörser, Kanonen, Musketen etc. ist bei uns Europäern bekanntlich nicht älter als die Epoche es zugiebt, da erstlich Roger Bacon in England (der 1292 starb) und hernach Anklizen von Freiburg und Barthold Schwarz, beide wie es scheint unabhängig von einander, das Schiesspulver erfunden oder vielmehr wiederum entdecket haben.

Allein im Orient, besonders in Indien und den hinterasiatischen Gegenden ist die Erfindung und der Gebrauch dieses Schiesspulvers ganz ohnstreitig weit älter. Die Sineser rühmen sich daher, die Sache schon vor vielen Jahrhunderten im Gange gehabt zu haben.

Tavernier in seiner Reisebeschreibung, bemerkt eine Ueberlieferung, dass das Schiesspulver und sein Gebrauch in den indischen Gegenden zuerst im Königreich Asem üblich gewesen und von da zu den Peguensern, und weiter zu den Sinesern übergegangen sey. Er meldet auch, dass man zur Zeit der Beunruhigung dieses Landes unter Regierung des mogolischen Kaisers Aurengkſîb (in der zweiten Hälfte des 17ten christlichen Jahrhunderts) mehrere eiserne gegossene Schiessläufte erbeutet, und doch das Land vor dieser

Kriegsunruhe eines Friedens von 500 Jahren genossen habe.

Wenn also 500 Jahr in diesem Reiche vor dem erwähnten Kriege Frieden gewesen, so schliesst Hyde, müssen die gegossenen Schiessgewehre auch vor dieser Zeit von 500 Jahren angefertiget worden seyn, weil sie bei Anfang des Kriegs bereits vorräthig da waren. Dieser Rechnung zufolge könnte das Alterthum der Schiessgewehre in dem Königreiche Assem füglich wenigstens ins neunte oder zehnte christliche Jahrhundert hinaufgerückt werden. Und das dürfte die Zeit bestimmen, wenn auch die Sineser dazu gekommen sind. Wer weiss aber wie lange die Erfindung und der Gebrauch der Sache schon in andern benachbarten indischen Gegenden üblich gewesen. Sollen doch, nach einer Nachricht die Hyde anführt, selbst bei den Peguensern einige Schiessläufte von 12 bis 16 Fuss lang, mit arabischer Aufschrift gefunden worden seyn, welche der Aufschrift zufolge jetzt über 900 Jahr alt seyn würden.

Dem sey aber, wie ihm wolle, so ist das Naftafeuer oder künstliche Wurffeuer, gemeinhin Ignis Graecus genannt, weit älter, und so alt, dass es die Geschichte nicht bis zu seiner ersten Erfindung zu verfolgen im Stande ist.

Die allererste Spur von diesem Feuer, dessen fürchterlicher Gebrauch in den spätern Zeiten noch, während der Belagerung in den Zeiten der Kreuzzüge, merkwütdig worden ist, findet sich in der Mythe von der *Medea*, wenn von ihr erzählet wird, dass sie die Creüsa (das statt ihrer dem Jason untergeschobene Weib) mit einem unauslöschlichen Feuer getödtet habe.

Ich weiss wol dass die Geschichte Jasons, der Medea und des goldnen Vliesses — zugleich eine Hülle des grossen chemischen Geheimnisses vom Stein der Weisen ist; allein das gehet blos die allegorische Seite dieser Geschichte an, da dann das unauslöschliche Feuer das so genannte Oleum incombustibile, oder das geheime Feuer der Weisen bedeutet. Das eigentliche Historische der Geschichte, auf welches die Bewahrer des grossen hermetischen Siegels frühzeitig die Allegorie erbauet haben, kann dessen ohnbeschadet als ein Beweis für das Alterthum des griechischen Feuers angenommen werden.

Dieses griechische Feuer nun findet sich hernach bei vielen Alten erwähnt, und einige Schriftsteller geben uns sattsame Beweise, dass dasselbe im Orient so alt im Gebrauch gewesen, als es hernach bei den Griechen worden ist.

Unter andern meldet, was die Inder betrift, *Philostratus* in seiner Vita Apollonii Tyanéi lib. III. "dass Bachus und Hercules, als sie gemeinschaftlich die Thal- und Berggegenden Indiens durchstreiften, in der Meinung gestanden, als könnten ihnen die Waldgötter und andre Gottheiten, so sie in ihrer Armee mit sich führten, allein genug sein, um die Erdbeben und alle andre Zerrüttungen und Hindernisse zu erwehren; doch aber empfinden mussten, dass ihr Volk haufenweise zu Boden stürzte, mittelst der Blitze, welche ihnen die weisen Leute des Landes entgegen warfen, so dass man die Stapfen ihrer Verirrungen noch in den Felsenstücken zurückgelassen sehen konnte.„ —

Eben der Schriftsteller hat lib. II. p. 96. 97. eine andre merkwürdige Stelle dieser Art von den Oxydrakern, dass dieselben in der Gewohnheit gehabt, ihre Feinde mit Donner und Blitz zu begrüssen.

Die Stelle lautet also: "Die *Oxydraker* haben eben keine vorzügliche Wissenschaft. Allein die *Weisen* die unter ihnen sind, wohnen (als eine

eigene

eigne Kaſte) zwiſchen den Flüſſen *Hyfaſsis* und *Ganges.* Dahin iſt aber *Alexander* nie gekommen — aus Achtung für das Orakel gehindert. Er wuſste zwar, daſs man leicht über den Hyfaſsis hinüber ſetzen, und die um die Stadt liegenden Felder mit Bequemlichkeit einnehmen könne, allein er hatte ſich überreden laſſen, daſs die Stadt ſelbſt und ihr feſter Thurm, als der eigentliche Wohnſitz in welchen ſie ſich eingeſchloſſen hatten, auch wenn 1000 Achillen und 3000 Ajaken kämen, nicht eingenommen werden würden. Dieſe Leute ſtreiten inzwiſchen nicht ſo, daſs ſie in Perſon dem Feind entgegen gehen, ſondern ſie haben es in der Art, von Fern her die ihnen vom Jupiter anvertraute Donnerkeile und Blitze auf die Feinde zu ſchleudern.„

Endlich erhellet aus einer dritten Stelle deſſelben Schriftſtellers, die gleich darauf folget, daſs dieſe Völker das fürchterliche Feuer bereits lange vor Alexander dem Groſsen in Gebrauch gehabt haben werden.

"Da der egyptiſche *Herkules* und *Bachus* gegen die Indier zu Felde

zogen, hatten sie alle gehörige Belagerungsmaschinen mit sich, und fingen an die Städte zu belagern. Allein die Bürger waren dabei ganz ruhig, und sahen, so lange es ihnen beliebte das Schauspiel in der Stille mit an. Als sich aber nun die Feinde der Stadt nahe genug vorgedrungen hatten, erhuben sich auf einmal fürchterliche *flammende Winde*, (feuerspeiende Luftbothen) die auf sie herabstürzten und sie zurück trieben, auch kamen *Donner* und *Blitze* daher geschleudert und zerrütteten das Lager, so dass auch Herkules sein goldnes Schild dagegen geworfen haben soll, welches die Weisen des Landes zum Andenken in ihrem Tempel aufgehangen.„ —

VII. Fünf gemeine Soldaten oder Fussmänner, welche eine Feldung weiter als die Pao zu stehen kommen. Sie sind hinter Wällen gestellt, damit sie nicht zurückgehen sollen. Denn als tapfere Soldaten sollen sie nicht fliehen, sondern tapfer vorwärts einrücken und nur als Sieger zurückkehren, s. die Kupfertafel No. b.

Sie bewegen sich gemächlich auf der Linie hin, nur jedes mal in Distanz Eines Feldes, weil sie vorsichtig sein müssen, immer nur mit Bedacht

den Feind zu belisten und sich dagegen allezeit so gut als möglich zu sichern.

Haben sie inzwischen das Glück über den Fluss zu setzen, als welches ihnen erlaubt ist, wenn sie so weit vorgerückt sind, so werden sie mit militärischer Ehre belohnt, die ihnen die Freiheit giebt nunmehro rück- und vorwärts zu agiren, versteht sich aber immer noch mit gehöriger Klugheit, nämlich nur von Feld zu Feld.

Sind ihrer mehrere über den Fluss gekommen, so wird einer davon, falls der Vikarius oder Generallieutenant nicht mehr lebet, an dessen Stelle befördert. Und wird dieser wieder getödtet, so rückt der nächstfolgende in selbige Würde ein.

Diese Soldaten nun werden in der einen Armee des sinesischen Schachspiels, nämlich in der gelben, ço sowol geschrieben als ausgesprochen; in der andern Armee aber, nämlich in der rothen, werden sie Ping geschrieben, und im Spielen aber ço ausgesprochen, s. oben.

Ihre Bewegung gehet allezeit über die gezognen Linien. Die Schapaner nennen die Soldaten Buschi, die Malaien Prangh.

Erweitertes Schachspiel der Europäer. Das Schachspiel des Gustav Selenus und des Weickmann. Das Schachspiel mit lebendigen Personen. Das veränderte Schachspiel der Neufranken. Das sogenannte Kriegsspiel.

Unter den Europäern, welche das Schachspiel zu erweitern versucht und desfalls auch das Schachbret nach Verhältniss ihrer Erfindung vergrössert haben, sind Gustav Selenus und der Schwabe Weickmann vornehmlich bekannt. Durch diese Bemühungen kennen wir noch so verschiedne besondre Arten des Schachspiels die von dem gemeinen und ursprünglichen abweichen; aber doch ist in den mehrsten Ländern Europens bis jetzt die gemeine einfältige Weise zu spielen wol ohnstreitig die beliebteste geblieben.

Ich habe oben an seinem Orte von dem Buche des Gustav Selenus geredet. Hierinnen finden die Leser dasjenige, was er von erweiterter Manier dieses Spiels an den Tag leget. Er gedenket vornehmlich einer Form des Schachspiels, die schon vor ihm bekannt gewesen und die man damals das *Kurierspiel*

nannte. Man hat dieses Kurierspiel fast allein in dem Orte Ströpeck üblich gefunden, und ist dasselbe eben in andern Gegenden Deutschlands nicht sonderlich in Uebung gekommen.

Das Schachbret zu diesem Kurierspiele enthält in die Breite acht und in die Länge zwölf Feldungen.

Ueblicher sind die Veränderungen geworden, welche Weickmann eingeführet und angepriesen hat. Sein Buch, worin er das gethan hat, ist, wie ich schon an seinem Orte erörtert habe, das grosse Schachspiel betitelt.

Er hat Schemata aufgestellt, wo vier, sechs auch acht Personen zugleich spielen können, und dass jede Person einzeln für sich allein und unabhängig von der andern handelt, oder auch dass die Personen gewisse Partheien formiren, welche zusammen gegen einen gemeinschaftlichen Feind verbündet sind. Die Schachbretform zu dieser Art erweiterten Spiels ist verschieden, achteckigt, zwölfeckigt etc.

Da ich nicht gesonnen bin, diese Art erweiterte, allein aus europäischen Erfindungsgeist geflossene und nach europäischem Kostum eingerichtete Schachspiele umständlicher zu entwickeln, so begnüge ich mich gegenwärtig damit, nur noch die Folge der zu dem

Weickmannischen Schachspiel gehörigen Schachfiguren anherzusetzen.

Der König.
Der Marschall.
Der Kanzler.
Der Rath.
Der Herold.
Der Geistliche oder der Pfaff.
Der Colonel.
Der Reuter-Hauptmann.
Der Reuter.
Der Kurier.
Der Adjutant.
Der Trabant.
Der Leibschütze oder Jägermeister des Königs.
Der Soldat oder Bauer.

Schon habe ich ferner oben an seinem Orte einer andern europäischen Erfindung gedacht, ich meyne das Schachspiel mit lebendigen Personen zu spielen. Davon sind nun mehrere Beispiele sehr bekannt.

Einmal das Beispiel der Spanier, die es ehedem im Gebrauch hatten, ganze Zimmer in die Schachfelder abzutheilen und persönlich gegen einander aufzumarschiren, und der Wieburger, welche ein offenes Feld, Wiese oder Anger zum Kriegsschauplatz zu wählen pflegten, da sie weiss und schwarz gekleidete Buben gegen einander agiren liessen.

Das dritte Beispiel des Don Juan de Austria, welcher ein eignes Departement seines Hauses mit marmornen Tafeln in Form eines Schachbrets hatte belegen lassen, wo er wirkliche Personen, meistentheils Knaben gegen einander kriegen liefs.

Das vierte Beispiel eines gewissen Herzogs von Weimar, der auf seinem Schlosshof einen Platz mit weissen und schwarzen Marmor auspflastern lassen, um sich darauf mittelst seiner Soldaten als lebendige Schachmaschinen im Schachspiel zu üben.

Endlich muss ich noch etwas von dem Unternehmen der Neufranken, das Schachspiel ihrer neuen Staatsform anzupassen, gedenken.

Die Revolution, welche so schnell eine republikanische Verfassung in Frankreich schuf und alles was nur nach einem König witterte, aus dem Wege zu räumen sich angelegen sein liefs, hat auch eine beträchtliche Veränderung auf dem Schachbrete hervor gebracht.

Der König dieses Spiels hat daselbst seinen Titel verloren, und heisst nun nicht mehr König, sondern nach einem feierlichen Decret der Nationalversammlung *Le Drapeau*, d. i. die Fahne oder das Panier.

Die Figur, welche vorher die Königin bezeichnete, ist ihrer ursprünglichen Würde wiederum näher gekommen, indem man beliebt

hat, solche den Adjutanten, *L' Adjutant* zu benennen.

Die Springer, als Figuren welche die leichte Reuterei vorstellen sollen, heissen nicht mehr, wie ehedem Chevaliers oder Sauteur, sondern *Les Dragons*, d. i. die Dragoner.

Die sogenannten Thürme oder Rochen sind in diesem neurepublikanischen Schachspiele die Hauptstärke der französischen Armee, nämlich die Artillerie nicht zu vermissen, nunmehro die Kanonen, *Les Canons*.

Die Läufer sind die *Volontairs* oder die leichte Infanterie, die Bauern *L'infanterie regulaire*, reguläre Infanterie, (Linien-Truppen.)

Man hat diese Veränderungen auch mit in der Rücksicht eingeführet, um dem Schachspiel hierdurch mehr militärisches Ansehn zu geben.

Auch das äussere Ansehen der Schachfiguren hat man bei dieser Gelegenheit so verändert, dass es den neuen Benennungen angemessen ist.

Und nun ist mir das in neuern Zeiten erfundne sogenannte *grosse Kriegsspiel* noch übrig, umständlicher zu erörtern, zumal da dieses Spiel seiner Kostbarkeit wegen vielen meiner Leser noch unbekannt seyn dürfte.

Der Urheber oder Erfinder des grossen Kriegsspiels ist Joh. Christ. Ludwig

Hellwig, Herzogl. Braunschweigischer Hofmathematiker. Er machte diese Erfindung in einem eignen Werke bekannt, welches aus 2 Bänden Theorie und Praktik, benebst einem Convolut der nöthigen Kupfertafeln bestehet und den Titel führt: Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwei oder mehrern Personen zu spielen. Leipzig 1780. 1782. 8.

Der Endzweck der Erfindung dieses taktischen Spiels war nach des Verfassers eigner Erklärung, die vornehmsten und wichtigsten Auftritte des Kriegs sinnlich zu machen. Je kleiner die Anzahl derer sei, welche sich der Kriegskunst widmen, und zugleich die Grösse ihrer Bestimmung kennen, desto nützlicher sei ein solches Spiel, selbst dann, wenn es auch noch auf einer der untersten Stuffe seiner Vollkommenheit stehen sollte.

Die Flügel der Armee vorzüglich zu decken; Kommunikation zwischen den verschiednen Korps derselben zu erhalten; nach erfochtenen Vortheilen vorsichtig vorzudringen; einen sichern Rückzug zu nehmen, der nicht in eine schimpfliche Flucht ausarte, die möglichen Vortheile aus der Natur des Terräins zu ziehen; dem Feind durch Märsche, Diversionen, Wegnahme des Magazins etc. aus seinem vortheilhaften Posten zu bringen; ihn zum Detaschiren zu verleiten, und dann anzu-

greifen, wenn er sich dadurch geschwächt hat: ohne Ursache nicht eher zu schlagen, bis man zuvor solche Anstalten getroffen hat, den Sieg recht gewiss zu nutzen. — Diese und noch viele andre Wahrheiten der Kriegskunst auf eine sinnliche Weise darzustellen, das sei die einzige Absicht der Erfindung eines solchen Kriegsspiels.

Da diese Absicht gross und wichtig ist, so bittet der Erfinder dieses Spiel nicht zu beurtheilen, bis man im Stande sei, es selbst zu spielen, oder man es wenigstens von Andern mit Aufmerksamkeit habe spielen sehen. Denn ob ein Spiel vollkommen oder unvollkommen sei, dass lasse sich wol nur alsdenn beurtheilen, wenn man es so ziemlich im Ganzen übersehen kann.

Nach Verlauf einer Zeit von 17 Jahren, dass dieses Kriegsspiel erfunden worden und seine Liebhaber gefunden hat, scheint das Publikum in sofern darüber entschieden zu haben, dass, ob gleich dieses Spiel manche Unvollkommenheiten und Unbequemlichkeiten hat, welche sich wol nie davon ganz entfernen lassen werden, dasselbe doch zu den nützlichsten, angenehmsten und lehrreichsten Unterhaltungen gehöre.

Um inzwischen so gemeinnützig zu werden als das Schachspiel, auf welches seine Erfindung zunächst gegründet ist, fehlt es

demſelben beſonders an der Leichtigkeit es zu erlernen, an der Bequemlichkeit ſich deſſelben bedienen zu können, ohne ihm einen groſsen Raum aufzuopfern, an der Wohlfeilheit ſeines Ankaufs und an einigen ähnlichen Eigenſchaften mehr.

Allein es giebt auch Leute, die über dieſe Hinderniſſe ſich leicht hinweg zu ſetzen im Stande ſind, und für dieſe bleibt es eine ſehr willkommne Erfindung und eine nicht geringe Uebung der Verſtandeskräfte.

Vollſtändige Kriegsſpiele werden bei dem Verleger, dem Buchhändler S. L. Cruſius in Leipzig um den Preis von vier Piſtolen, und beſſer gearbeitete um fünf Piſtolen verſchrieben. Freilich können nur wenige eine ſolche Ausgabe machen. Ganze Geſellſchaften und öffentliche Häuſer könnten es am erſten thun.

Um meine Leſer, ſoviel als es der Plan dieſes Werkchens erlaubt, von der Einrichtung und Beſchaffenheit dieſes Kriegsſpiels zu unterrichten, werde ich für ſie das Nothwendigſte aus der Beſchreibung des Verfaſſers hier im Auszug folgen laſſen, und damit meine gegenwärtige Arbeit beſchlieſsen.

Allgemeine Betrachtungen.

Der Endzweck eines taktischen Spiels ist, das Wesentliche der wichtigsten Auftritte des Kriegs sinnlich zu machen. Je genauer die Natur dieses Gegenstandes nachgeahmet wird, desto mehr muss sich das Spiel seiner Vollkommenheit nähern.

In Ansehen des Schauplatzes, auf dem Kriege geführt werden, sind solche Kriege entweder See- oder Landkriege. Die Nachahmung eines Kriegs zu Lande ist allein der Gegenstand dieses grossen taktischen Spiels.

Die Natur der Truppen, die Gegend, worin der Krieg geführt wird, oder das Kriegstheater, die zum Kriege erforderliche Geräthschaften und übrige Bedürfnisse einer Armee sind allgemeine Titel, unter die sich der grösste und wichtigste Theil aller Gegenstände der Taktik bringen lässet.

Es giebt Infanterie, Kavallerie und Artillerie. Die verschiednen Arten der Truppen bilden drey Hauptklassen, deren Unterschied in folgenden Sätzen enthalten ist.

1) Die Infanterie kann sich nicht so schnell bewegen als die Kavallerie.

2) Der Anfall der Kavallerie ist, vermöge der grössern Schwere eines Kavalleristen und dessen vorzüglicher Geschwindigkeit wirksamer, als der Angriff der

Infanterie, wenn die Umstände übrigens einerlei sind.

3) Die Infanterie und Kavallerie schadet vorzüglich auf dem Platz, den sie durch ihre Bewegung einnimmt.

4) Die Artillerie schadet durch besonders dazu verfertigte Maschinen in merklicher Entfernung.

Diesen Unterschied der Truppen muss das taktische Spiel nachahmen und sinnlich machen, und beruhet hierauf ein grosser Theil seines Werthes.

Bei der Betrachtung des Kriegsschauplatzes finden wir, dass einige Theile desselben den Bewegungen der Truppen und den Wirkungen ihrer in der Ferne wirkenden Maschinen keine Hindernisse setzen, andre dagegen das Gegentheil bewirken.

Ausgemacht ist es, dass dieser Unterschied des Terrains nach Beschaffenheit der Umstände, bald Nutzen, bald Nachtheil bringen könne. Es muss daher das taktische Spiel bei Entwerfung eines Plans, auf dem der Schauplatz des Kriegs abgebildet wird, auch hierauf Rücksicht nehmen.

Von denen zum Kriege erforderlichen Geräthschaften lassen sich wenigstens eine geringe Anzahl im taktischen Spiele anwendbar machen. Alle aber kommen hierin überein:

1) Daſs ſie keine eigenthümliche Bewegung haben.

2) Daſs ihre Bewegung gröſstentheils langſamer iſt, als die Bewegungen der Truppen, und daſs ſie daher der freien Bewegung der Armee mancherlei Hinderniſſe ſetzen.

Auch dieſe Wahrheiten muſs das taktiſche Spiel befolgen.

Die Bedürfniſſe einer Armee, welche man von den nöthigen Geräthſchaften deſſelben unterſcheidet, ſind ſehr mannichfaltig. Die bei derſelben befindliche Menſchen und Thiere brauchen mancherlei Nahrung. Bei den taktiſchen Spiele iſt es genug, alles hieher gehörige unter dem gemeinſchaftlichen Namen von Bedürfniſſen zu vereinigen, die Anſchaffung ſowol als die Austheilung derſelben, der Natur dieſes Gegenſtandes gemäſs einzurichten, und doch bei der Nachahmung das Geſetz der möglichſten Kürze vor Augen zu behalten.

Was das taktiſche Spiel aus dem Schachſpiel beibehalten konnte oder abändern muſste.

Im Kriege will man ſich durch Gewalt der Waffen zu ſeinen Rechten verhelfen. Derjenige iſt Sieger, deſſen Waffen das Uebergewicht behalten. Es läſset ſich aber dieſes aus

dem geringern Verlust an Truppen oder an Kriegsgeräthschaften nicht immer richtig beurtheilen.

Der natürliche Weg, den Krieg auch wider des Feindes Willen zu beendigen ist, wenn man ihn derjenigen Mittel beraubet, ohne die er den Krieg nicht fortsetzen kann. Diese aber nimmt jeder der kriegführenden Theile vorzüglich aus seinem Lande. Die Eroberung des feindlichen Landes muss also dem Kriege ein natürliches Ende machen.

Man hat noch kein Land erobert, wenn man in dasselbe eingedrungen ist; man muss auch den Besitz desselben leicht behaupten können.

Das Land des Feindes heisst folglich alsdenn erst erobert, wenn man sich in dem Besitz der darin liegenden festen Plätze gesetzt hat, worin man die zum Kriege gehörige Nothwendigkeiten, die eine Armee in der Nähe haben muss, sicher verwahren kann. Der natürliche Ausgang des Krieges hängt also von Eroberung der Vestungen eines Landes ab.

Vergleichen wir diesen natürlichen Ausgang des Kriegs nun mit dem, wie der durchs Schachspiel vorgestellte Krieg geendiget wird, so finden wir einen wichtigen Unterschied. Der Ausgang des Schachspiels ist dem natürlichen Ausgang eines Krieges (wenigstens nach unsern abendländischen Begriffen

und Erfahrungen) um so augenscheinlicher nicht entsprechend, da der Verlust einer Person, wenn sie auch die erste im Staate sein sollte, niemals schlechterdings bewirket, dass die übrigen die Waffen niederlegen.

Das taktische Spiel bestrebet sich diesem Mangel abzuhelfen, und muss also hierin das Schachspiel ganz verlassen. Es endiget sich nicht anders als mit der Eroberung des feindlichen Landes und der darin liegenden Vestungen.

Man kann aber ferner auch den Krieg mit Einwilligung beider Theile endigen, das heisst Friede machen. Der Endzweck dabei ist beständig der, durch einen kleinen Verlust einen grössern zu verhüten. Weil nun das taktische Spiel eine Nachahmung des Kriegs, wie er in der Natur ist, sein soll, so folgt, dass auch hier Friedensverträge statt finden können.

Das Spiel mag sich enden auf welchem Wege es sei, so bestehet der Verlust oder Gewinn desselben, er bleibe nun durch die gänzliche Ueberwindung des einen Theils unzertheilt, oder werde bei der Wahl eines Friedensschlusses repartiret, in der Ehre, welche durch eigne dazu vorhandne siegreiche Fahnen von verschiedner Gattung zu erkennen

nen gegeben wird, oder in einer festgesetzten Summe Geldes oder sonst eines Preises.

Das taktische Spiel muss den wesentlichsten Unterschied der Infanterie, Kavallerie und Artillerie sinnlich machen, Da es aber doch so viel möglich aufs Schachspiel gegründet bleiben soll, so muss es, so viel möglich von diesem Spiele beibehalten.

1) Der Fers, der Roch und der Läufer oder Elefant dienen, ihrer Geschwindigkeit wegen, worin sie die Bauern und die Springer übertreffen, im taktischen Spiele als Kavallerie, die Bauern aber und die Springer als Infanterie.

2) Das taktische Spiel erhält Artillerie und dahin gehörige Maschinen, welche dem Schachspiel mangeln.

Der Anfall der Kavallerie ist wirksamer, als der Angriff der Infanterie, wenn die Umstände übrigens einerley sind. Da nun im Schachspiel durch ein von dem Fers, dem Roch oder dem Läufer unternommenen Zug höchstens nur Eine Figur genommen werden kann, eben dies aber auch von dem Bauer oder Springer geschiehet, so hat im Schachspiel die Kavallerie für der Infanterie hierin keinen Vorzug, wie doch billig seyn sollte. Das taktische Spiel

ändert alſo die Natur des Fers, des Roch und des Läufers dergeſtelt ab, daſs ihr Anfall unter gewiſſen Umſtänden mehr wirke, als der Angriff der Bauern und Springer. Jene erhalten daher die Erlaubniſs unter gewiſſen Bedingungen, mit einem Zuge mehrere Feinde niederzuhauen.

Der Bauer gehet im Schachſpiel nur vorwärts und ändert ſeine Fronte nie. Alſo auch hierin muſs das Kriegsſpiel Abänderung treffen.

Der Fers des Schachſpiels iſt weniger eingeſchränkt als Roch und Läufer, und alſo ein vollkommnes Bild der Kavallerie. Fürs Kriegsſpiel iſt es vortheilhafter, mehrere dergleichen vollkommne Figuren einzuführen.

Mit einiger Veränderung können daher der Fers, der Läufer und der Roch des Schachſpiels als Kavallerie, der Bauer und Springer aber als Infanterie im Kriegsſpiel beibehalten werden. Der König aber bleibt weg, aus Urſache, weil, wie oben geſagt worden, ſein Verluſt (wenigſtens bei uns) den Krieg zu beendigen nicht vermögend iſt.

Und ſo iſt alſo nur noch im taktiſchen Spiele ein ſchickliches Zeichen für die Artillerie hinzuzuthun.

Betrachten wir die Bewegung der Truppen des Schachſpiels mit einiger Aufmerkſamkeit,

so finden wir solche der Natur unsers Kriegs nicht ganz angemessen. Die Grösse derer sich darin bewegenden Korps ist beständig gleich. Gleichwol muss sich in unserm Kriege nach dem gegebenen Befehl des Feldherrn bald ein kleiner, bald ein grösserer Theil des Heers in Bewegung setzen.

Das Kriegsspiel unterscheidet sich daher auch darin vom Schachspiel, dass in jenem grössern Theile das Ganze sich zu gleicher Zeit bewegen könne.

Ferner fällt aus natürlichen Ursachen in dem Kriegsspiel die Warnung des Gegners, vor der ihm bevorstehenden Gefahr weg. Es würde endlich auch die Regel des Schachspiels, dass die Spieler ihre Truppen wechselsweise bewegen, aufgehoben seyn müssen, wenn man dieses Gesetz im Kriegsspiel nicht deswegen beibehalten müsste, um die grosse Menge Regeln zu vermeiden, die eine solche Abänderung nach sich ziehen würde.

Beschaffenheit des Plans auf dem das Kriegstheater im taktischen Spiele abgebildet wird.

Die zum taktischen Spiele gehörige Fläche ist eben so wol, als die des Schachspiels in gleiche Quadrate abgetheilt. Es sind aber

auf ihr die wichtigsten Chikanen eines Terrains durch verschiedene Illuminationen, und wenn diese nicht hinreichen, durch andre Zeichen bemerkbar gemacht.

Einige Quadrate sind schwarz, andre weiss. Das sind die Hauptfarben des Plans. Auf diesen bewegen sich die Truppen so frei, als es die Natur ihrer Bewegungen immer zuläst. Sie bedeuten Theile des Terrains, welche die Natur mit keinen oder doch nur mit ganz unbeträchtlichen Hindernissen versehen hat.

Andre Quadrate sind ganz roth illuminiret, und diese bezeichnen ein Terrain, welches man, der darauf befindlichen natürlichen Hindernisse wegen, nicht besetzen, noch darüber weg passiren kann. Jenseits eines solchen Terrains wirkt selbst das Geschütz nicht. Unter diesen Zeichen kann man sich daher hohe unbewegsame Gebürge vorstellen.

Die grünen illuminirten Felder des taktischen Spiels bedeuten tiefe sumpfige, morastige Oerter, so zwar auch die Passage verhindern, aber doch von der Beschaffenheit sind, dass man über solche mit dem Geschütze wegschiessen und folglich jenseits derselben wirken kann, wenn es sonst die Entfernung nicht verbietet.

Bei beiden Arten des unwegſamen Terrains wird von dem Erfinder des taktiſchen Spiels vorausgeſetzt, daſs nicht Zeit vorhanden ſey, die Hinderniſſe zu heben.

Nicht weit von einander liegende, durch ſchwarze und weiſse Felder getrennte roth oder grün illuminirte Quadrate, machen alſo Defilées.

Blau ſind die Gewäſſer des Terrains illuminirt, und iſt dabei vorausgeſetzt, daſs ſie ſo tief ſind, daſs man ſolche weder zu Fuſs noch zu Pferde durchgehn kann.

Durch Diagonallinien in Triangel getheilte Quadrate, deren eine Hälfte roth illuminiret, die andre aber weiſs, bedeuten Gebäude. Dahero machen mehrere bei einander liegende Quadrate dieſer Art, nach Beſchaffenheit der übrigen Umſtände, entweder Städte oder Dörfer.

Um den Liebhaber des taktiſchen Spiels nicht durch allzu groſse Mannichfaltigkeit der Gegenſtände abzuſchrecken, theilet der Erfinder des Spiels, dieſes Spiel in zwo Schulen.

Die Regeln ſind für beide Schulen einerlei, nur hat die erſte Schule wenigere Gegenſtände als die zweite.

I. Natur derjenigen Figuren, wodurch im Kriegsſpiel die Bewegung der Truppen nachgeahmt wird.

Die aus dem Schachſpiel beibehaltnen Figuren ſind:

Der Fers, (der Erfinder nennt ſie noch die Königin, betrachtet ſie aber als den vornehmſten Theil der Kavallerie, ſ. w. ob.)

Der Roch (oder Thurm, wie ſie der Erfinder nennt.)

Der Läufer.

Der Springer.

Der Bauer.

Dieſe Figuren gehen von ihren im Schachſpiel gehabten Eigenſchaften, ſo lange ſie ſich einzeln bewegen, nicht merklich ab.

In Anſehn des Schlagens der Figuren bleibt es im taktiſchen Spiel im Ganzen als im Schachſpiel. Was aber betrift, wie viele feindliche Figuren auf einmal, oder in einem Zuge geſchlagen werden können, ſo iſt bei der ſogenannten Königin, dem Thurm und dem Läufer etwas verändert worden.

Da dieſe nämlich im taktiſchen Spiele als Kavallerie dienen, ſo iſt feſtgeſetzt worden, daſs ſie nach Belieben ſo viel feindliche Figuren ſchlagen können, als ſie ohne Bedeckung in gerader Linie antreffen. Die angreifende

Figur nimmt in diesem Falle den Ort derjenigen feindlichen ein, die sie in diesem Zuge zuletzt schlug.

Springer und Bauren können in einem Zuge nie mehr als eine Figur wegnehmen.

Der Bauer gehet, so lange er sich einzeln bewegt, wie in dem Schachspiel, vorwärts, aber auch zurück und seitwärts aufs nächste Feld, oder nach der neuen Einrichtung dieses Spiels auf alle seinem Quadrate anliegende Oerter, ohne Einschränkung. Uebrigens aber schlägt er, wie im Schachspiel nur vorwärts, oder nach der neuen Einrichtung dieses Spiels schlägt er auf die drei in seiner Fronte liegende Quadrate.

Es hat der Bauer aber in dem taktischen Spiele noch eine andere Bewegung erhalten, welche durch die Schwenkung geschiehet. Er kann sich seine Richtung zu ändern, gleich der Infanterie im natürlichen Kriege, links und rechts umschwenken. Eine solche Schwenkung aber gilt für einen Zug.

Aufser den einfachen Figuren der Kavallerie, hat der Erfinder des taktischen Spiels noch zusammengesetzte hinzugefüget, nämlich:

Springende Königinnen, d. i. sogenannte Königinnen mit dem Gange des Springers.

Springende Thürme oder Elefanten, d. i. Thürme mit dem Gange des Springers.

Springende Läufer, d. i. Läufer mit dem Gange des Springers.

Diese Figuren bewegen sich nach der Natur derjenigen, aus welchen sie zusammengesetzt sind, aber *NB.* bei einem jeden Zuge nur nach der Eigenschaft einer einfachen.

Geht zum Beispiel ein springender Läufer jetzt als Läufer auf ein ander Feld, so kann er diesen Zug nicht als Springer fortsetzen und umgekehrt.

Da der Erfinder bei den einfachen aus dem Schachspiel beibehaltenen Figuren, die bei uns gewöhnliche Gestalt derselben beibehalten hat, und blos dem Bauer seine Fronte mit einem Punkt bezeichnen, oder ihm eine Grenadiermütze aufsetzen lässet (wegen der Schwenkungen), so ist er auch in Rücksicht der zusammengesetzten Figuren der bei uns gewöhnlichen Gestalt ihrer einfachen Vorbilder, möglichst treu geblieben.

Die sogenannte springende Königin ist völlig als eine bei uns im Schachspiel sogenannte Königin gedrechselt, nur dass sie oben mit dem Kopfe eines Pferdes versehen ist. Bei der ersten Bekanntmachung der Erfindung ragte ihr

der Pferdekopf etwas unbequem und unnatürlich an der Seite heraus.

Der springende Elefant ist gebildet als bei uns im Schachspiel der Thurm oder Roch, und hatte anfangs einen Pferdehals an der Seite hervorragen, jetzt sitzt ihm der Pferdekopf oben auf der Spitze.

Der springende Läufer ist eine Figur wie unser im Schachspiel gewöhnlicher Läufer figurirt zu werden pflegt, nur dass er oben statt des Kopfes einen breiten Hals mit zween Pferdeköpfen hat, den einen rechts, den andern links gerichtet.

Diese Doppelfiguren nun haben, wie ihre einfachen Vorbilder, die Freiheit, in einem Zuge so viele Feinde nieder zu hauen, als sie in gerader Linie ohne Bedeckung antreffen.

1) Die Kavallerie besteht dahero im taktischen Spiele aus sogenannten Königinnen, Thürmen oder Elefanten und springenden Läufern.

2) Die Infanterie aus Springern und Bauren.

3) Die aus Kavallerie und Infanterie zusammengesetzten Trups aus springenden Königinnen, springenden Elefanten und springenden Läufern.

II. Die vorher angeführten Figuren kann man noch folgender Gestalt abtheilen. In

1) Einfache. Diese sind:
Bauer
Springer
Läufer
Thurm oder Elefant.

2) Doppelte, d. i. aus einfachen, zweifach zusammengesetzte. Sie sind:
die (sogenannte) Königin,
der Elefant oder Thurm,
der springende Läufer.

3) Dreifach zusammengesetzte:
die springende Königin.

Dieser Unterschied ist sonderlich deswegen bemerkbar, um die Stärke der Vertheidigung einer Brustwehr oder Brücke etc. dadurch zu bestimmen.

III. Einzelne Figuren bedeuten nicht einzelne Kavalleristen oder Infanteristen, sondern eine ganze Anzahl derselben.

Artillerie.

Zur Abbildung der Artillerie hat der Erfinder des Spiels eine eigne Maschine dargestellt. Es bestehet dieselbe aus folgenden Stücken.

Der Grund derſelben iſt ein dünnes rechtwinklichtes Bretchen (Paralelopipedum) ſo breit und doppelt ſo lang als die Seite eines Quadrats oder Feldes auf dem Plan des Spiels. Dieſes Bretchen iſt in zwei gleiche Quadrate abgetheilt. Auf dem einen dieſer Quadrate oder Flächen des Paralelopipedums iſt ein grün gefärbter Würfel befeſtiget, welcher vorwärts ſchräg abgeſchnitten oder abgeböſcht iſt. Die leere, d. i. nicht mit dem Würfel belegte Fläche iſt mit ſechs ſchwarzen Punkten in drei Linien bezeichnet. :::
Hinter dem letzten Punkte der zweiten Linie (nach der rechten Hand zu) ſteckt ein langer aufrecht ſtehender Stift mit einem Knopf, deſſen Farbe es entſcheiden muſs, wem von beiden Spielern die Maſchine zugehöre. Dieſer Stift iſt beweglich und dienet theils zur Bequemlichkeit bei Fortrückung der Maſchine, theils auch dazu, um den Gegner auf dieſelbe und vorzüglich mit auf die leere Fläche, woran er befeſtiget iſt, aufmerkſam zu machen. Oben über dem abgeböſchten Würfel herüber ſind drei ſtarke Nadeln mit Kuppen oder Knöpfen gebogen, ſo daſs die Knöpfe dieſer Nadeln nach der Gegend zugekehrt ſind, wohin ſich die Böſchung des Würfels abſenket.

Dieſe Maſchine der Artillerie nimmt zwei Quadrate oder Feldungen ein,

und bedeutet die Kanonen der Armee. Und es stellt diese Maschine solcher mehrere, d. i. einen Train vor. Die Bewegung dieser Maschine ist, wie die des Thurms oder Roch im Schachspiel, jedoch eingeschränkter, indem man solche höchstens nur bis aufs fünfte Feld, von dem Felde, darauf sie stehet, angerechnet, bewegen darf. Ihre Richtung ist also vorwärts, rückwärts, rechts und links, wenn die Felder, die sie gehen will, nicht mit Truppen besetzt sind, oder sich keine andere Hindernisse auf denselben befinden.

Derjenige Theil der Maschine welcher den Würfel, oder eigentlich das Geschütz enthält, macht den Ort des Plans, worauf er stehet ganz unwegsam; dagegen die Fläche auf welcher der Stift befindlich ist, im Grunde nichts anders ist, als ohne alle Hindernisse zu passirendes Terrain, das man damit besetzen kann, womit man praktikables Terrain zu besetzen die Erlaubniss hat.

Ist diese Fläche mit keiner Figur besetzt, so ist die ganze Maschine unbeweglich und wirket nichts, als dass sie, wie schon gesagt ist, den Ort, worauf eigentlich das Geschütz stehet, unwegsam machet.

Ist diese Fläche aber mit einer Figur besetzt, so kann die Maschine mit der darauf befindlichen Figur beweget werden und auf der Stelle ihre Wirkung hervorbringen. Diese

Fläche der Maschine heisst daher der Ort der Artilleristen, die Figuren aber welche diesen Ort besetzt halten, sie mögen sein welche sie wollen, sind die Artilleristen. Diese Artilleristen sind es, von welchen beides die Bewegung und die Wirkung der Maschine abhänget.

Die drei auf einander folgende, der Böschung des Würfels der Maschine in gerader Linie vorstehende Felder, sind der Wirkung des Geschützes ausgesetzt, und werden diese von der Artillerie bestrichnen Quadrate die Wirkungsfläche der Artillerie genannt. Alles was sich von feindlichen Truppen auf den drei Quadraten dieser Wirkungsfläche befindet, wird, wenn der Zug an dem Besitzer dieses Geschützes ist, in einem Zuge weggenommen, ohne das weder die Maschine, noch die auf der Fläche derselben stehende Figuren des taktischen Spiels, oder wie sie an diesem Standort heissen, Artilleristen indess beweget werden.

Es hänget von dem Besitzer des Geschützes ab, ob er das Geschütz auf die ganze Wirkungsfläche wirken lassen will, oder nur auf einen Theil derselben.

Da die Wirkungsfläche der Artillerie nur auf einer Seite der Maschine, nämlich da, wohin sich die Böschung des Würfels senket, befindlich ist, so kann man ihr auf den übrigen

Seiten ganz nahe ſeyn, ohne Gefahr von ihrer Nähe befürchten zu dürſen.

Die Wirkung des Geſchützes erſtreckt ſich auch auf die feindliche Artillerie, die in die Wirkungsfläche deſſelben kömmt. Natürlicher Weiſe und wenn die Umſtände einerlei ſind, verhindert die Artillerie, wenn ſchon ein Platz eingenommen, daſs die feindliche Artillerie ſich auf ihre Wirkungsfläche nicht feſtſetzen kann. Wagt ſich dahero die feindliche Artillerie aus einem Verſehen, oder aus Hoffnung unentdeckt zu bleiben in die Wirkungsfläche der unſrigen, ſo ruiniren wir ſie, ſo bald wir es gewahr werden, und die Maſchine wird, dieſes anzuzeigen, aus dem Spiele genommen. Hat aber die feindliche Artillerie das Glück von der unſrigen nicht entdeckt zu werden, und befindet ſich alſo unſere Artillerie in der Wirkungsfläche der feindlichen, ſo erfährt dieſe, wenn der Zug an dem Gegner iſt, eben daſſelbe widrige Schickſal.

1) Das feindliche Geſchütz kann in die Wirkungsfläche des unſrigen kommen, und die dazu gehörigen Artilleriſten können auſserhalb derſelben ſeyn. Wird in dieſem Fall das Geſchütze ruiniret, ſo bleiben die Artilleriſten über dem nämlichen Platz des Plans ſtehen, und die Maſchine wird unter ihnen weggenommen.

2) Oder es kommen die feindlichen Artilleristen ohne das ihnen zugehörige Geschütz in die Wirkungsfläche des unsrigen, so können sie erschossen werden, und das feindliche Geschütz bleibet stehen. Es wird aber dadurch so lange gänzlich unbeweglich und folglich unbrauchbar, bis der Ort mit neuen Artilleristen wiederum besetzet worden.

Die Wirkung des Geschützes gilt nur Einen Zug, und es von einem Ort zum andern bewegen, ebenfalls. Wer daher das Geschütz beweget, kann es nicht in eben dem Zuge auch wirken lassen.

Es hängt von dem Spieler ab, ob das Geschütz wirken soll, so bald sich dazu Gelegenheit findet, ob er einen andern Zug thun und die Wirkung des Geschützes auf eine andre Zeit verschieben, oder ob er in dieser Stellung das Geschütz gar nicht wirken lassen will.

Wenn zwei oder mehrere Maschinen der Artillerie (mit verschiedner Wirkungsfläche des Geschützes) dergestalt neben einander stehen, dass sie eine rechtwinkelichte vierseitige Figur machen, so können solche zu gleicher Zeit beweget werden, ohne dass solches für mehr als einen Zug gerechnet wird. Und solche Bewegung kann vorwärts, rückwärts oder zur Seite geschehen, sofern die nächst liegenden Quadrate oder Felder nicht mit Truppen be-

fetzet find, oder fich keine andere Hinderniffe auf denfelben befinden.

Diejenige Artillerie, welche bereits einen Platz eingenommen, verhindert ganz natürlich, dafs auf ihrer Wirkungsfläche nichts zu ihrem Nachtheil von einer Kraft, die der ihrigen an und für fich gleich ift, vorgenommen werden könne. Eben fo natürlich kann aber eine ftärkere Artillerie die fchwächere von ihrem Platze vertreiben, wenn die übrigen Umftände gleich find. Daher entfpringet die Regel: Doppelt unmittelbar hinter einander geftelltes Gefchütz vertreibt, durchs Vorrücken in die Wirkungsfläche des einfachen feindlichen Gefchützes diefes von feiner Stelle.

1) Soll doppelt unmittelbar hinter einander geftelltes Gefchütz durch Vorrücken in die Wirkungsfläche der feindlichen einfachen Artillerie, diefe von ihrer Stelle vertreiben, fo mufs jenes zufammen in Einem Zuge vorrücken.

2) Zur Bewegung mehrerer Artillerie in Einem Zuge gehört, dafs die Mafchinen derfelben ein rechtwinklichtes Viereck bilden.

3) Diefes

3) Dieſes Vorrücken muſs ſo weit geſchehen, daſs das feindliche Geſchütz wenigſtens in die Wirkungsfläche der vorderſten Artillerie komme.

4) Die vorderſte Artillerie muſs ſo geſtellt werden, daſs ſie in die Wirkungsfläche der hinter ihr befindlichen zu ſtehn kömmt, mit welcher ſie zu gleicher Zeit vorrücke.

So wie das doppelt hinter einander geſtellte Geſchütz das einfache vertreibt, ſo vertriebt das dreifache das doppelte, das vierfache das dreifache etc.

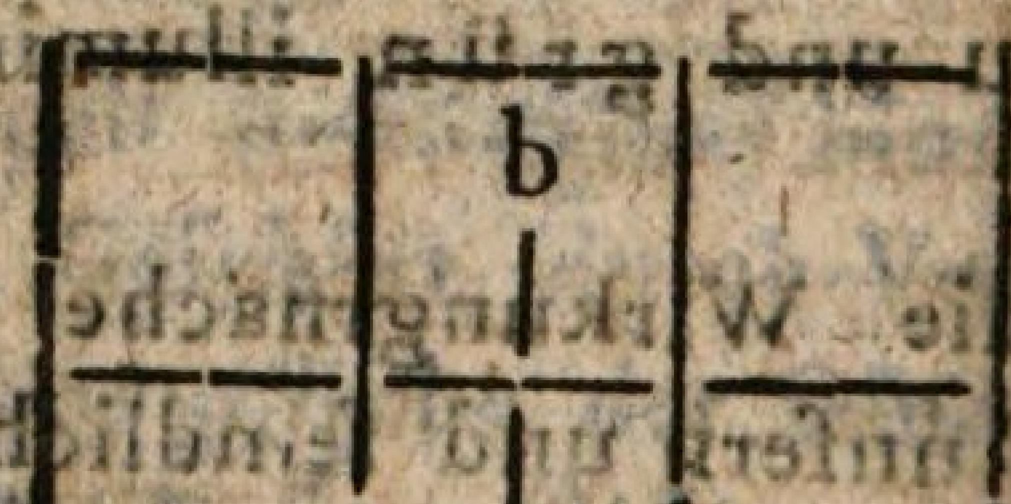
Roth illuminirte Felder verhindern die Wirkung des Geſchützes auf einem Orte, der übrigens nahe genug wäre, um von demſelben beſchoſſen zu werden. Dagegen verhindern blau und grün illuminirte Felder ſolches nicht.

Wenn die Wirkungrfläche unſers Geſchützes von unſern und feindlichen Truppen beſetzt iſt, und die unſrigen zwiſchen unſerm Geſchütz und den feindlichen Figuren befindlich ſind, ſo hindern ſie das Niederſchieſsen der Feinde nicht. Man denkt ſich in dieſem Falle, daſs die Feinde durch Bogenſchüſſe getödtet werden.

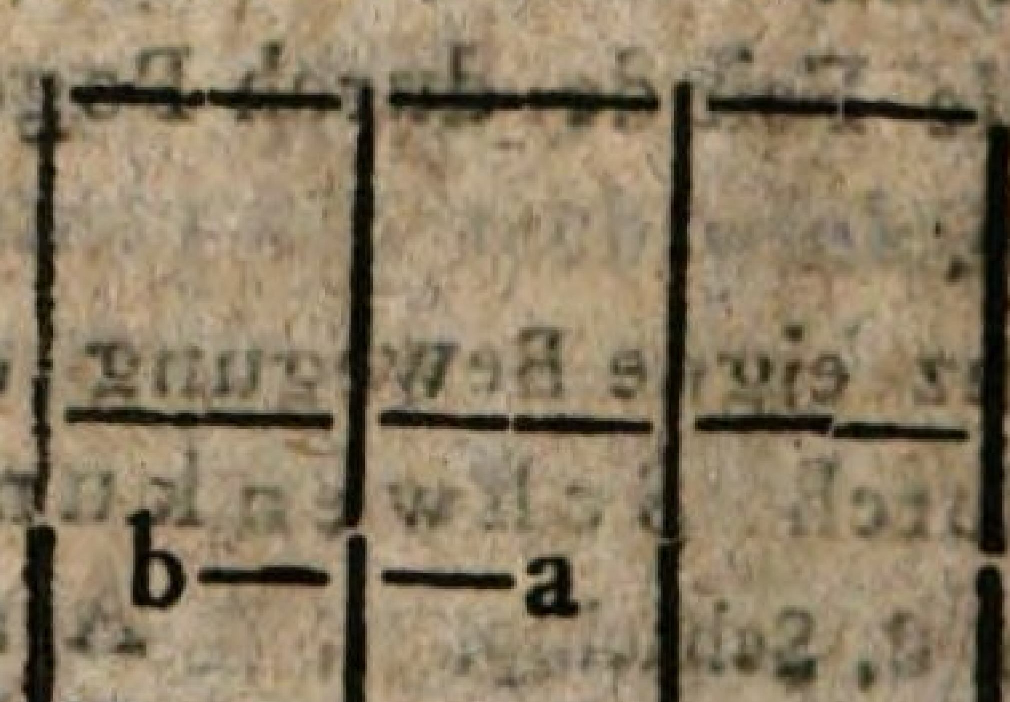
Eine ganz eigne Bewegung der Artillerie geſchiehet durch Schwenkungen. Bei

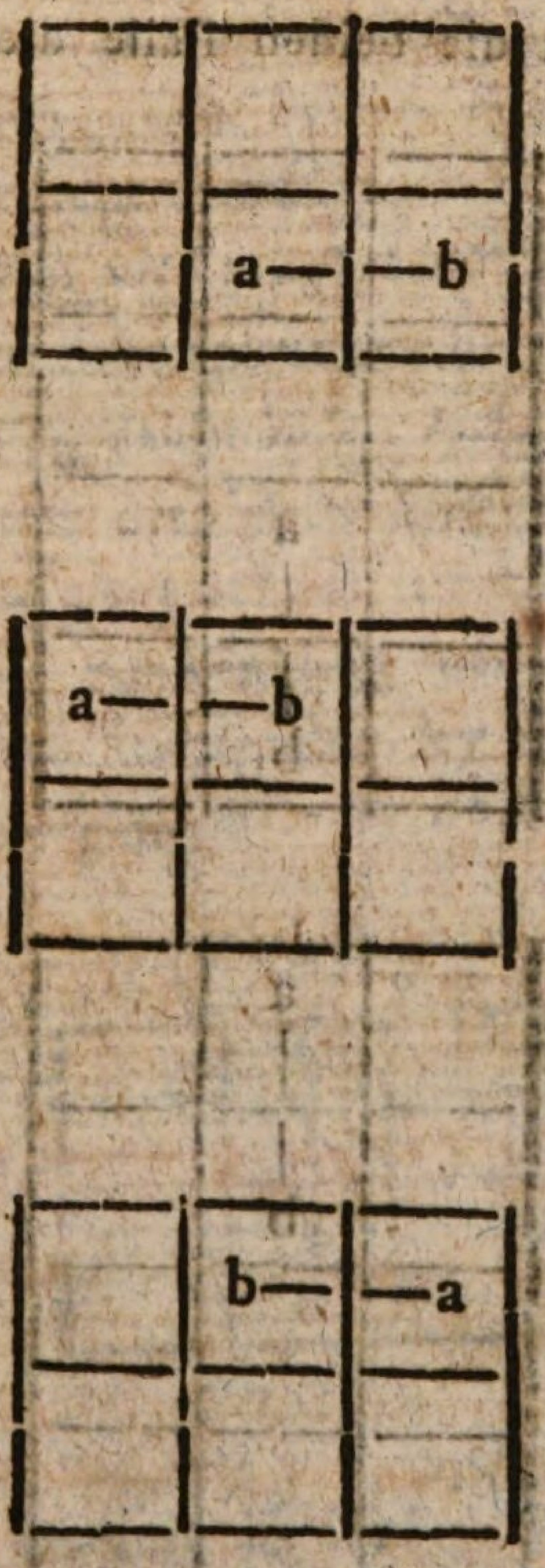
dieſer Art der Bewegung wird entweder der Ort der Artilleriſten verändert, und das Geſchütz bleibt auf dem vorigen Platz ſtehen, oder umgekehrt. Das Geſchütz erhält in beiden Fällen neue Richtung oder Wirkungsfläche. Solcher Schwenkungen giebt es drey

1) eine kleine Schwenkung. Da ſchwenket ſich die Maſchine innerhalb 6 Quadraten, ohne in ſolcher Schwenkung das Revier der 6 Quadrate zu überſchreiten, darin vier Fälle möglich ſind. Nämlich wenn wir — die Maſchine bedeuten laſſen wollen, a den Ort der Artilleriſten und b das Geſchütz, ſo ſey der Standpunkt z. B. alſo



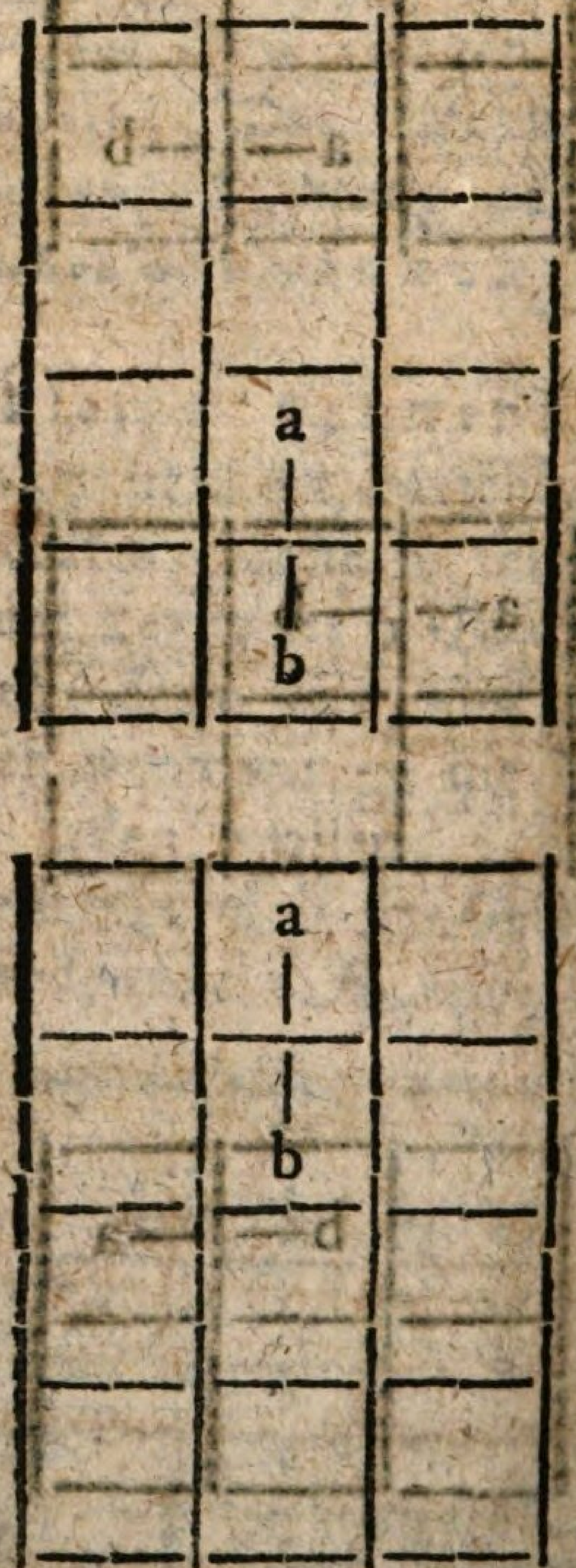
und nun folgende vier Schwenkungen:





2) Eine grössere Schwenkung. Da schwenkt sich die Maschine innerhalb 9 Quadraten, nach zween möglichen Fällen. Nämlich der Standpunkt sey z. B. der vorhin angenommene,

ſo ſind die beiden Fälle dieſe:

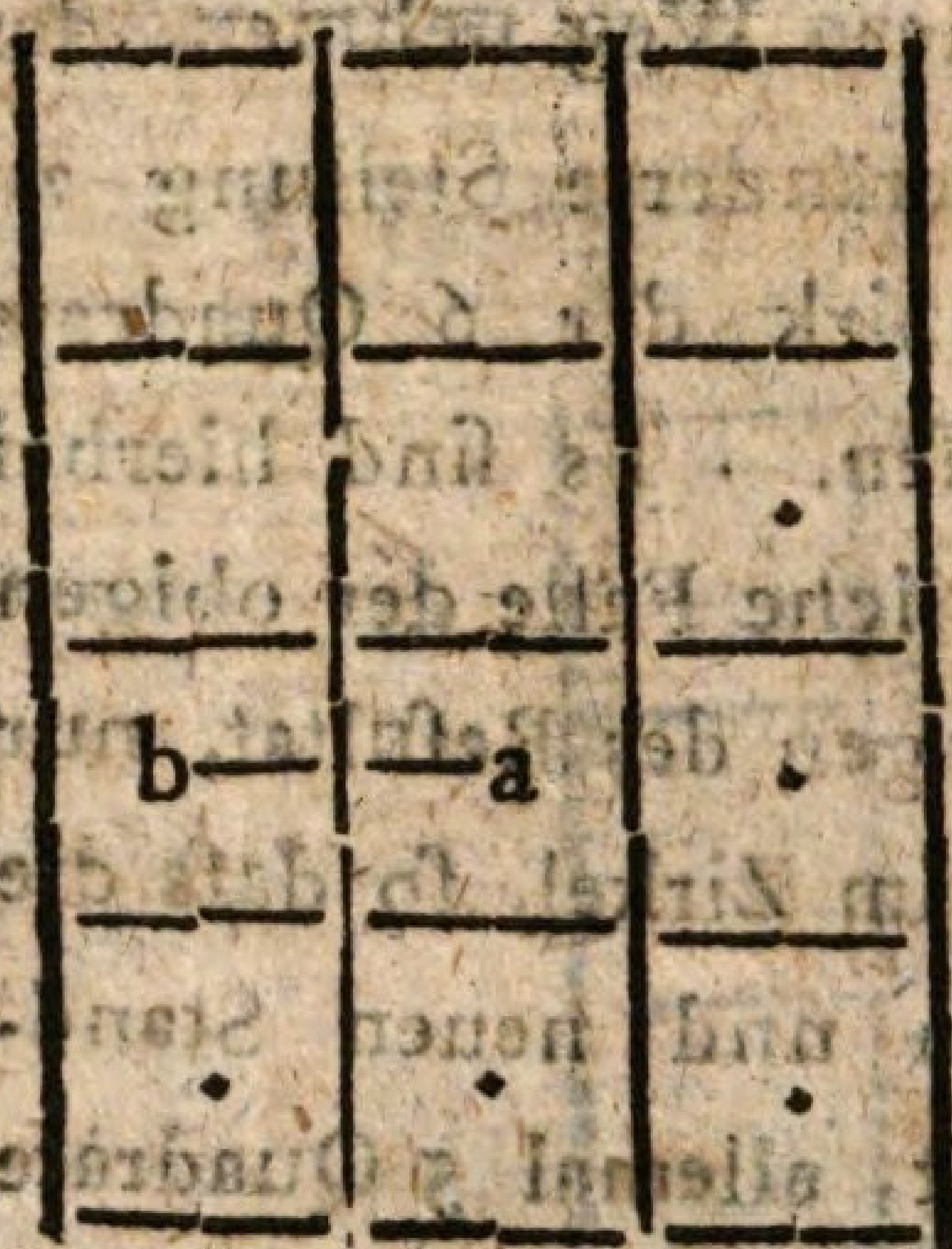


3) Die gröſste Schwenkung. Da ſchwenkt ſich die Maſchine innerhalb 6 Quadraten als bei der kleinen Schwenkung, aber mit dem Unterſchied, daſs die in Bewegung geſetzten Theile der Maſchine vorgefundener Hinderniſſe

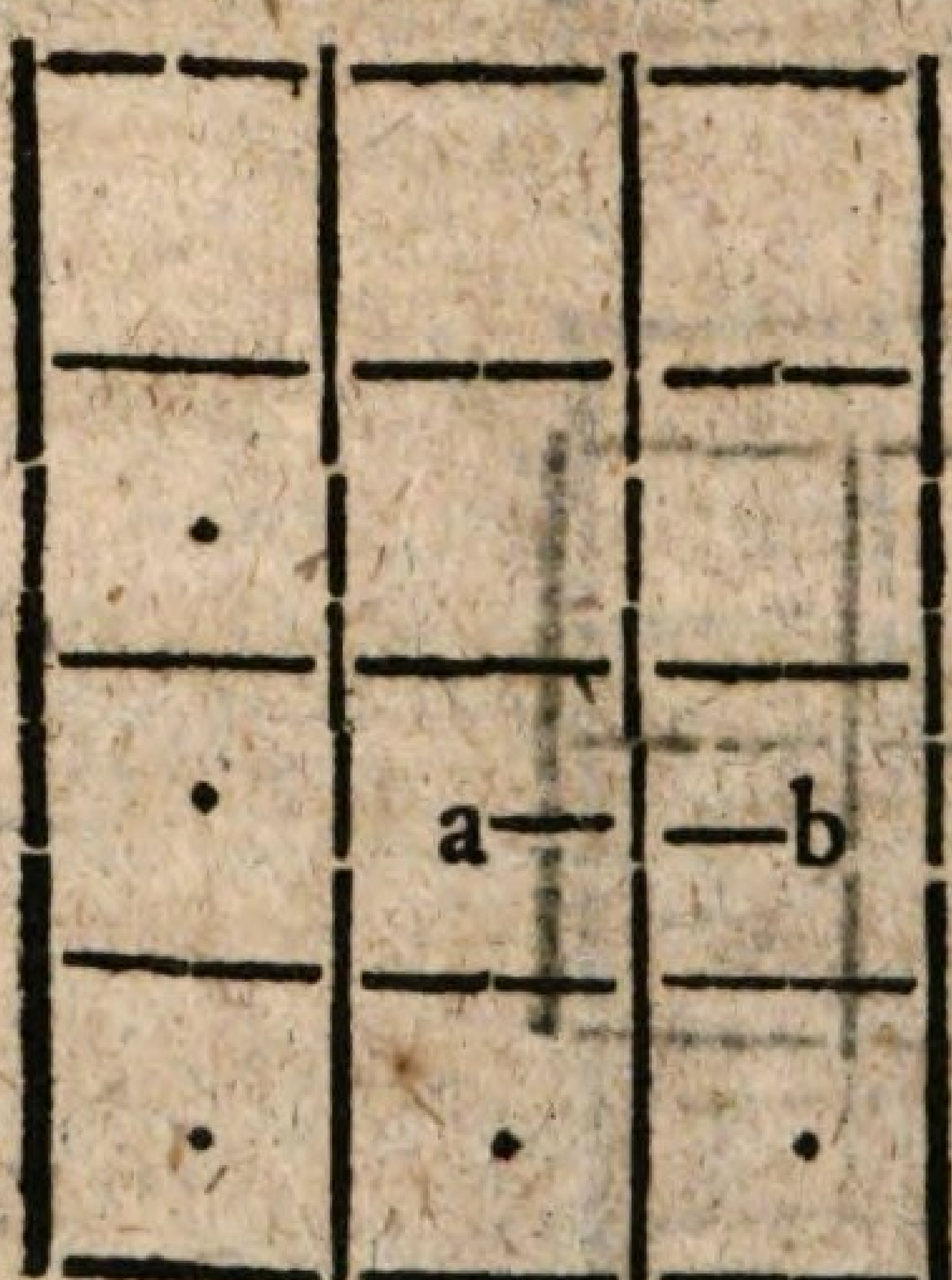
wegen, einen weitern Weg nehmen, das ist, um in ihre veränderte Stellung zu kommen, den Bezirk der 6 Quadrate überschreiten müssen. Es sind hierbei dieselben vier mögliche Fälle der obigen kleinen Schwenkungen des Resultat, nur der Weg dahin ist im Zirkel, so dass die Quadrate des alten und neuen Standpunkts ungerechnet, allemal 5 Quadrate in der Schwenkung berühret werden. Der alte Standpunkt sey der oben zum Grunde gelegte

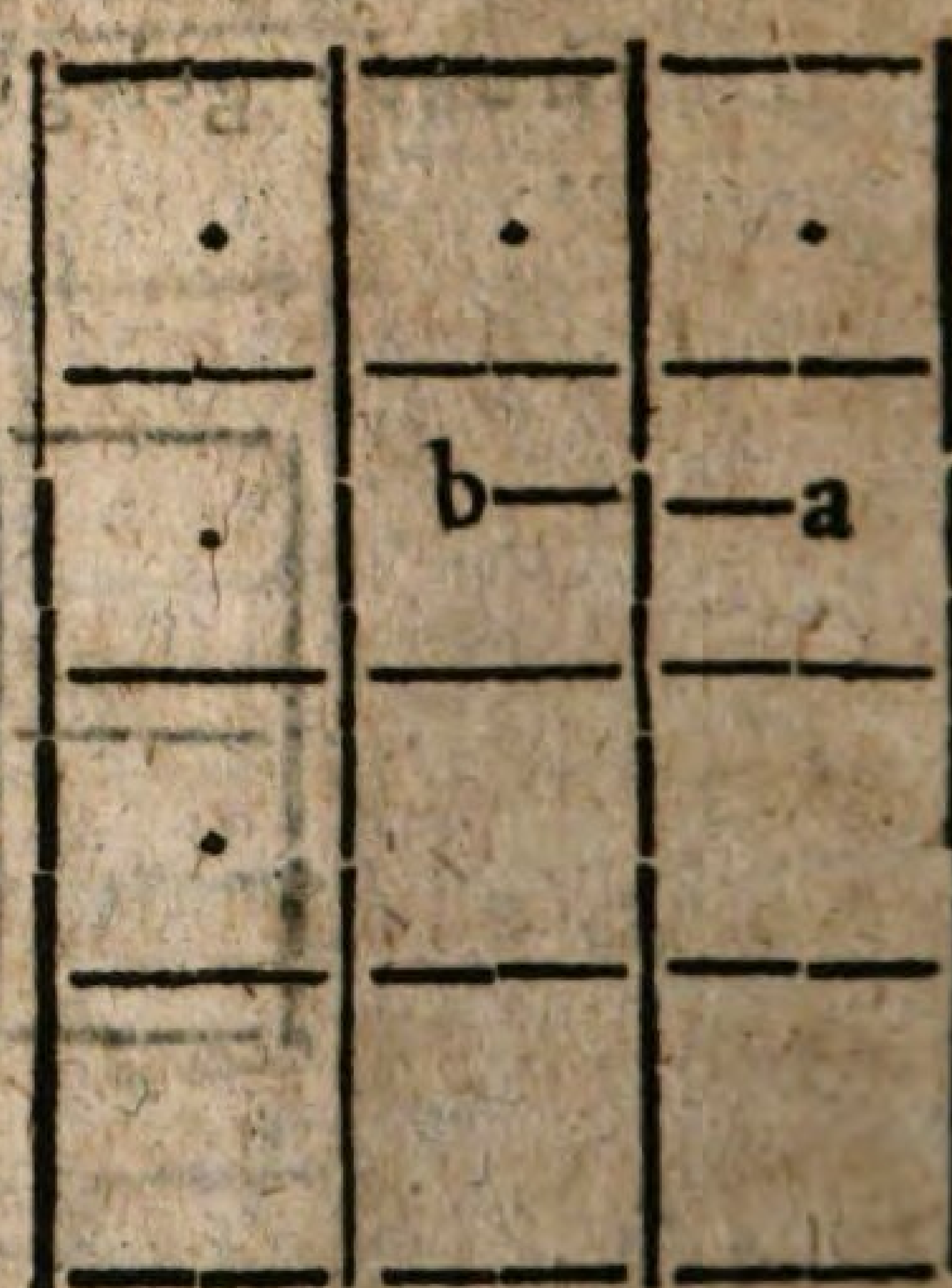


Wenn wir nun die fünf zu durchstreichenden Quadrate, die aufserhalb dieses alten Standpunkts und des neuern, den man erreichen will, mit Punkten bezeichnen, so wird man die vier Fälle deutlich erkennen.









Die Schwenkung der zusammengesetzten Artillerie hat nichts eigenes. Es bleibt ein in dem Winkel des Rektangels befindlicher Theil derselben, wie bei der Schwenkung der einfachen Artillerie, über ihr Quadrat stehen, und man kann mit derselben alle drei erwähnten Arten der Schwenkung vornehmen.

Die Schwenkung der Artillerie, der einfachen und der zusammengesetzten, sie sei von welcher Art sie wolle, gilt nur Einen Zug.

Unter diesen zu Kanonen dienenden Maschinen hat der Erfinder noch eine kleine Verschiedenheit eingeführet. Diese liegt darinnen, ob der Würfel seine Böschung vorwärts oder rechts oder links zur Seite der Maschine hinrichte. Nach dieser verschiednen Richtung des Würfels giebt es also ein und dieselbe Maschine der Artillerie in dreifacher Gestalt. Die Wirkung dieser drei Arten der Maschine, nach verschiedner Richtung ihres Würfels, ist einerlei. Wegen der verschiednen Richtung ihres Geschützes aber nach verschiednen Seiten werden sie nothwendig, um jede bestimmte Aufgabe des Spiels damit aufzulösen.

Noch eine besondre Art des Geschützes hat der Erfinder hinzufügen müssen, um der Natur unsers Kriegs ganz nahe kommen, nämlich das Wurfgeschütz (Mortiers oder Haubitzen). Ihre Maschine ist wenig von der vorigen Maschine der Artillerie, welche die Kanonen vorstellt, verschieden. Ihr ganzer Unterschied liegt in folgenden:

1) In Ansehung des Aeussern hat die Maschine des Wurfgeschützes statt der drei Nadeln der Kanonenmaschine, nur einen einzigen über die Böschung des Würfels krum übergebogen, Drath mit einer

runden Kuppe, welche letztere in einem rothen Kügelchen bestehet, was an dem Ende des Drathes befestiget ist.

2) In Ansehung der Wirkungsfläche ist das Wurfgeschütz nur in sofern unterschieden, weil es nur auf eines von den drei Quadraten der Wirkungsfläche der Artillerie und nicht auf alle drei zugleich wirkt, und zwar jedesmal auf dasjenige, auf welches von denen dreien es dem Besitzer beliebt.

3) Man bedient sich des Wurfgeschützes um geschlagne Brücken und Gebäude in Brand zu stecken.

4) Ein vom Feinde aufgeworfene Brustwehr verhindert die Wirkung des Wurfgeschützes.

Wenn der Ort der Artilleristen des einen Geschützes durch einen Theil der Maschine eines andern besetzt ist, und der Ort der Artilleristen des letztern Geschützes ist mit einem Artilleristen versehen, so sind beide Maschinen wirksam. Diese Verbindung des Geschützes heisst verbundnes Geschütz. Macht es in der Verbindung ein rechtwinkeliches Viereck, so können auch beide Maschinen in Einem Zuge bewegt werden.

Es ist auch erlaubt mehrere Maschinen der Artillerie, als zwo, mit einander zu verbinden. Stellen solche in einem rechtwinkelichten

Viereck, so lassen sich die verbundenen Maschinen in Einem Zuge von einem Orte zum andern bewegen.

Was in die Wirkungsfläche des verbundenen Geschützes kömmt, kann in Einem Zuge zu gleicher Zeit niedergeschossen werden. Wenn bei den Verbindungen der Maschinen, einer derer zur Maschine gehörigen Stifte hinderlich ist, so kann man ihn weglegen; deswegen sind solche Stifte, wie oben gesagt worden, blos eingesteckt und beweglich.

Wenn wir den Ort der Artilleristen des feindlichen Geschützes besetzen, so ist solches Geschütz unser. Dieses kann geschehen

1) Wenn man den Ort der Artilleristen eines feindlichen Geschützes leer findet; da man denn diesen Ort entweder mit Figuren oder mit Geschütz besetzen kann.

2) Wenn man die auf dem Orte befindlichen Artilleristen durch eine Figur schlagen kann, ohne wiederum geschlagen zu werden.

Bewirkt man, dass der Feind den Ort der Artilleristen einer seiner Maschine zur Artillerie verlassen muss, so ist die Maschine natürlich so lange unbeweglich und unwirksam, bis sie wieder besetzt werden kann.

Die Furcht, dass eine Maschine zur Artillerie dem Feinde in die Hände kommen

könne, kann den Spieler bewegen, diese seine eigne Maschine zu ruiniren. Solches aber geschiehet:

1) Wenn er solches Geschütz durch ander Geschütz darnieder schiesset.

2) Wenn er, während der Ort der Artilleristen der Maschine von den seinigen besetzt ist, die Maschine unter ihnen wegnimmt und blos die Figuren stehen läßset oder weiter rücket. Auf diese zweite Weise kann auch verbundenes Geschütz entweder ganz oder zum Theil ruinirt werden. Wie viel man davon ruiniren will, hängt von der Willkühr ab.

Das Ruiniren des Geschützes gilt für Einen Zug.

Kömmt ein Gebäude in die Wirkungsfläche des Wurfsgeschützes, so kann solches in Brand gesteckt werden, wie weiter oben bereits erwähnt worden, es mögen nun auf dem Orte, welches ein Gebäude vorstellt, Figuren, Geschütz oder andere Geräthschaften befindlich seyn oder nicht. Dieses in Brand stecken gilt Einen Zug, und wird folgendergestalt angezeiget:

1) Belegt man das anzusteckende Gebäude mit einem Zeichen von rothgefärbter Pappe, welches so groß als ein Quadrat des Terrains ist.

2) Zieht der Feind ſeine Figur, Geſchütz oder andere Geräthſchaften aus einem in in Brand geſteckten Gebäude nicht ſo gleich, nachdem ſolches angeſteckt iſt zurück, ſondern verrichtet erſt einen, andern Zug, ſo iſt die in dieſem brennenden Gebäude befindliche Figur etc. verloren. Man nimmt ſolche beim nächſten Zuge weg und verrichtet doch dabei noch einen wirklichen Zug.

3) Liegen noch an dem in Brand geſteckten Gebäude unmittelbar andere Gebäude, ſo werden dieſe durch jenes angeſteckt. Man belegt, um dieſes anzuzeigen, die anliegenden Gebäude beim nächſten Zuge, mit dem ſchon erwähnten rothen Zeichen. Aber auch das gilt für keinen Zug, ſondern man kann dabei noch einen beſondern Zug thun. Es können aber durch dieſes Mittel bei jedem Zug nicht mehr als 2 Gebäude in Brand kommen.

4) Niedergebrannte Gebäude machen den Ort, worauf ſie geſtanden, 6 Züge über unpraktikabel, als wenn er vom Anfang des Spiels g r ü n illüminirt geweſen wäre.

Nach 6 Zügen nimmt man die rothen Zeichen weg und verwechſelt ſolche mit ſchwarzen oder weiſ-

ſen. Dadurch wird aus dem vorher bebauten Orte ebenes mit den Hauptfarben des Plans illuminirtes Terrain.

Bewegung mehrerer Figuren zu gleicher Zeit, um die Bewegung ganzer Korps nachzuahmen.

Hierin unterſcheidet ſich das Kriegsſpiel von neuem von dem Schachſpiel. Um aber die Bewegung mehrerer Figuren zu gleicher Zeit, in dieſem taktiſchen Spiele möglich zu machen, befinden ſich dabei eine Anzahl dünner rechtwinklichter Bretchen, ſo breit und doppelt ſo lang, als die Seite eines Quadrats des Plans, kurz eben ſolche Bretchen, als diejenigen ſind, worauf die Maſchinen des Geſchützes gegründet ſind (ſ. oben), auch eben ſo in zwo Hälften abgetheilt, und beide Hälften, jede wie die leere Hälfte jener Maſchine, mit 6 Punkten betüpfelt. An einer der langen Seiten dieſes Bretchens in der Mitte zwiſchen der Abtheilung in zwo Hälften ragt auch ebenfalls ein etwa 3 Zoll langer Stift in die Höhe, welcher mit einem Püſchel oder Knopf verſehen iſt, deſſen Farbe es entſcheiden muſs, wem von beiden Spielern das Bretchen zugehöre. Der Zweck dieſes Stifts iſt wie oben bei den Maſchinen der Artillerie.

Diese Bretchen heissen nun Transporteurs, und dienen dazu, um durch Bewegung derselben alle diejenigen Figuren zu gleicher Zeit zu bewegen, die darauf befindlich sind.

Der Transporteur ist unbeweglich, wenn sich keine Figur auf demselben befindet, hingegen ist er beweglich, wenn beide Theile oder auch wol nur ein Theil desselben besetzt seyn sollte.

Die Bewegung des Transporteurs ist, wie die Bewegung der Maschine der Artillerie, vorwärts, rückwärts und zur Seite. Die Grösse dieser Bewegung hängt von der Natur der darauf befindlichen Figuren ab.

Wohin keine Truppen kommen können, dahin kann man auch den Transporteur nicht setzen, folglich nicht auf roth, blau und grün illuminirte Felder.

Auf den ganz oder nur zum Theil leeren Transporteur kann man dasjenige setzen, was man auf praktikables Terrain setzen kann, folglich Geschütz, andere Transporteurs u. s. f. Ueberhaupt kann man auf denselben alles verrichten, was auf praktikablen Terrain zu verrichten erlaubt ist.

Was ganz auf dem Transporteur befindlich ist, kann mit demselben zugleich bewegt werden. Was aber nur zum Theil auf dem Transporteur steht, läst sich mit demselben

nur bewegen, in sofern solches mit demselben eine vierseitige rechtwinklichte Figur bildet.

Ein mit Geschütz besetzter Transporteur kann unter demselben weggenommen werden, und das Geschütz kann auf der Stelle bleiben. Wenn ein Theil der Maschine, z. B. des Geschützes, eines Transporteurs etc. mit einer Figur besetzt ist, und sie sich zu gleicher Zeit über einem Transporteur befindet, so kann man auch diese mit dem Transporteur unter der Maschine wegbewegen.

Wenn beide Flächen des Transporteurs mit Figuren besetzt sind, so kann man eine derselben auf ihrem Platze nicht stehen lassen, und die andern mit dem Transporteur fortbewegen. Diese Einschränkung dient zur Simplifikation des Spiels.

Eine auf dem Transporteur befindliche Figur kann sich von demselben auch einzeln herunter bewegen, wenn es nur so geschieht, wie es die Natur ihrer Bewegung mit sich bringt.

Mit dem Transporteur kann man eben solche Schwenkungen machen als mit der Maschine der Artillerie, s. oben. Zwei oder mehrere Transporteurs können auch, wie die zusammen gesetzte Artillerie, zu gleicher Zeit gerückt oder geschwenket werden, wenn sie so stehn daſs ihre Oberfläche zusammen genommen, eine vierseitige rechtwincklichte

Figur machen. Der ganze Unterschied in der Bewegung zusammengesetzter Transporteurs von zusammengesetzter Artillerie bestehet darinnen, dass sich die Transporteurs weiter, als das Geschütz, und bald bis ins siebente, bald bis aufs neunte Feld bewegen können. Man darf daher nur dasjenige, was oben von der Bewegung der zusammengesetzten Artillerie gesagt worden ist, dieser Ausnahme gemäss auf zusammengesetzte Transporteurs anwenden, so werden weitere Regeln hierüber überflüssig.

Einen oder mehrere Transporteurs kann man mit einer oder mehreren Maschinen zur Artillerie in Einem Zuge fortrücken oder schwenken, wenn sie so zusammen stehen, dass sie eine vierseitige rechtwinklichte Figur ausmachen. Weil aber die Geschwindigkeit der Truppen, wenn sie Geschütz bei sich haben, vermindert wird, so bewegt sich ein auf Transporteurs befindliches Korps, im Fall es Geschütz mit sich führet, nur bis aufs fünfte Feld.

Man ist nicht gezwungen ein aus verschiednen Theilen bestehendes Rektangel in Einem Zuge ganz zu bewegen; es ist genug, wenn der bewegte Theil im Rektangel ist.

Wenn der eine Spieler den einen Theil des Transporteurs, der andre aber den andern

besetzt hält, so ist der Transporteur in diesem Zustande unbewegbar.

Jede Bewegung mit den Transporteurs, es sei mit einem oder mit mehrern zu gleicher Zeit allein, oder in Verbindung mit Artillerie u. s. w. gilt als Ein Zug.

Wer einen Transporteur verläſst, seinen eignen oder einen feindlichen, der kann ihn aus dem Spiel nehmen, wenn ihn der Feind nicht auch zu gleicher Zeit besetzt hält. Den Transporteur verlassen und ihn aus dem Spiele nehmen, geschiehet in Einem Zuge. Da jeder Spieler Transporteurs genug, und wenn das Spiel einige Zeit gedauert, gar überflüssig hat: so ist es ohne allen Nutzen, auf die Wegnahme eines Transporteurs ein Dessein zu machen.

Eine auf dem Transporteur stehende Figur kann in Einem Zuge dahin kommen, wohin sie durch ihren natürlichen Gang in vielen Zügen, und vielleicht ihrer Natur nach, gar nicht gekommen wäre. Dieses ist zwar eine Abweichung von der Natur, sie hat aber in die Vollkommenheit des Spiels nicht den geringsten nachtheiligen Einfluſs, sondern trägt vielmehr dazu bei, den Vortheil sinnlich zu machen, den man davon hat, seine Truppen so viel möglich, in Korps zusammen zu halten.

Es

Es wirkt keinen Unterschied, ob man seine Figuren durch eigne oder durch feindliche Transporteurs bewege. Durch Hülfe eines Transporteurs kann man auch verbundenes Geschütz das sich in Einem Zuge deshalb nicht bewegen lässet, weil es kein Rektangel bildet, in einen Rektangel verwandeln.

Verschanzungen.

Da die Hauptabsicht bei Verschanzungen ist, durch leblose Gegenstände theils das Vordringen des Feindes zu verhindern, wenigstens uns schwerer zu machen, theils die schädlichen Wirkungen des feindlichen Geschützes zu mindern: so ist in diesem taktischen Spiele das Verschanzen in einer so ausgebreiteten Bedeutung genommen, dass man darunter, eine Brustwehr erbauen, einen Verhack machen u. s. w. verstehet. Freilich kann man sich von allen diesen Mitteln nicht einerlei Wirkung versprechen, und es scheint daher beim ersten Anblick, dass es nothwendig gewesen sei, eine Menge verschiedner Zeichen einzuführen, allein folgende richtige Bemerkungen haben dieses aufgehoben.

1) Ist eine durch leblose Gegenstände getroffene Vorkehrung ein Mittel, das Vordringen des Feindes und die grössere

Wirkung seines Geschützes in einem vorkommenden Fall, wenigstens auf eine gewisse Zeit, zu verhindern: so entspricht sie ihre Absicht, und dafür ist im taktischen Spiel Ein Zeichen hinreichend, man denke sich nun die Erreichung seiner Absicht als durch einen Verhau, durch eine ordentliche verfertigte Brustwehr u. s. w.

2) Ist aber eine solche Vorkehrung kein solches Mittel, so ist sie unnütz und eben so gut als ob sie nicht geschehen sey. Dafür wäre also ein Zeichen ganz überflüssig.

Es ist dahero in dem taktischen Spiele nur Ein Zeichen üblich, alles dasjenige zu bezeichnen, was durchs Verschanzen im allgemeinsten Sinne verstanden wird.

Dieses Zeichen ist ein Stückchen Pappe von der Gröſse eines solchen Quadrats, darin der zum Spiel gehörige Plan eingetheilt ist. Solche Zeichen nun sind grün illuminirt und zum Gebrauch des einen Spielers mit einem gelben, und für den andern Spieler mit einem rothen Kreuz bemerkt.

Ein Quadrat des Plans mit einem solchen Zeichen, deren jeder Spieler eine groſse Anzahl in Vorrath erhält, belegen, heiſst in diesem Spiele sich verschanzen, und das Zeichen heiſst eine Brustwehr.

Eine *Bruſtwehr* anlegen gilt für Einen Zug. Man legt zu dem Ende an den Ort, den man verſchanzen will, drei von denen dazu dienenden Zeichen über einander. Es iſt aber erlaubt dieſe drei Zeichen, ſo oft der Zug an einem iſt, mit einem Zeichen zu vermehren. Dadurch wird die Bruſtwehr ſtärker. Jede Verſtärkung der Bruſtwehr gilt Einen Zug.

Ein Ort auf dem eine Bruſtwehr aufgeworfen werden ſoll, muſs durch eine Figur desjenigen, der ſich dadurch verſchanzen will, zwar nicht wirklich beſetzt werden, aber doch beſetzt werden können. Eine ſolche Figur heiſst die *ſich verſchanzende Figur.*

Da es wider die Natur ſeyn würde, zu erlauben, daſs eine Figur einen Ort ohne Rückſicht auf die Entfernung von demſelben verſchanzen könne, ſo iſt dieſe Entfernung auf die Weite eines Kanonenſchuſſes eingeſchränkt. Es dürfen daher zwiſchen dem Ort der verſchanzt werden ſoll, und denjenigen wo ſich die verſchanzende Figur befindet, nur höchſtens *zwei* Felder befindlich ſeyn.

Jede Figur hat die Befugniſs einen Ort zu verſchanzen, wenn ſie nicht durch Umſtände daran verhindert wird. Es iſt auch bei keiner derſelben etwas beſonders zu bemerken, auſser bei dem *Bauer.* Dieſer darf nur die *drei vor ihm* in ſeiner Fronte liegende Quadrate

verschanzen, auf welche er durchs Schlagen und durch einen Zug kommen kann.

Der Ort, auf welchen eine Brustwehr aufgeworfen werden soll, kann mit keiner Figur, Geschütz, Transporteur etc. weder von dem einen noch dem andern Theil der Spielenden besetzet werden, noch viel weniger kann man darüber wegpassiren.

Eine Brustwehr verhindert zwar die Wirkung des feindlichen Wurfgeschützes auf das, was in der Wirkungsfläche desselben hinter der Brustwehr stehet, nicht, aber doch die Wirkung des übrigen Geschützes.

Derjenige welcher ein Brustwehr aufwirft, wird solche so einrichten, dass er sich seines Geschützes wider den auf die Brustwehr anrückenden Feind bedienen könne. Und dieses also thut man auch in diesem Spiele.

Eine Brustwehr macht dem Feinde nur in soferne beträchtliche Hindernisse, als sie gehörig vertheidiget ist. Hört die Vertheidigung auf, so ist sie von dem Feinde leicht in die Umstände zu setzen, dass sie den Namen eines Hindernisses von Wichtigkeit nicht mehr verdient. Daher fällt die Absicht, welche der Spieler auf eine Brustwehr erreichen will, weg.

1) Wenn die Brustwehr ihre Wirklichkeit verliert.
2) Wenn sie keine Vertheidigung mehr hat, oder wenn ihre Vertheidigung durch

einen überlegenen Angriff unwirksam gemacht wird.

Eine Brustwehr kann nun im taktischen Spiele vertheidiget seyn

1) nur durch Geschütz,
2) nur durch Figuren,
3) durch Geschütz und Figur zugleich.

Eine Brustwehr ist durch das Geschütz vertheidiget, in dessen Wirkungsfläche sie lieget. Eine Brustwehr ist durch diejenigen Figuren vertheidiget, welche von ihr nicht über einen Kanonenschuss entfernet sind, und welche von dem Orte, wo sie stehn, auf den Ort kommen können, auf dem die Brustwehr befindlich ist. Und so ist es endlich aus der Verbindung dessen was so eben gesagt ist, leicht zu ersehen, wenn ein Brustwehr durch Geschütz und durch Figuren zugleich vertheidigt ist.

Eine Brustwehr kann im taktischen Spiele angegriffen seyn

1) nur durch Geschütz,
2) nur durch Figuren,
3) durch Geschütz und Figuren zugleich.

Eine Brustwehr ist durch Geschütz angegriffen und kann von demselben beschossen werden, in dessen Wirkungsfläche sie lieget. Eine Brustwehr wird durch feindliche Figuren angegriffen, wenn diese

nicht über einen Kanonenschuss von derselben entfernt stehen, und wenn sie von ihrem Orte auf den Platz der Brustwehr kommen können.

Man hat eine Brustwehr verlassen, so bald man sie durch keine seiner Figuren mehr vertheidiget, oder, wenn sie nicht mehr in der Wirkungsfläche des eignen Geschützes befindlich ist. Es kann dieses freiwillig geschehen, oder man ist dazu durch die Bewegung des Feindes gezwungen worden.

Man besetzet eine verlassene Brustwehr, wenn man entweder machet, dass sie in die Wirkungsfläche der eignen Artillerie komme, oder dass sie durch eigne Figuren vertheidigt wird. In diesem Fall verwechselt man die von dem Feinde zum Retranchiren hingelegte Zeichen mit den seinigen. Dieses Verwechseln der Zeichen gilt Einen Zug. Und nunmehro wirkt die im Besitz genommene Brustwehr das, was eine eigne selbst verfertigte Brustwehr gethan haben würde.

Die durch ein Brustwehr vorkommenden Hindernisse kann man aus dem Wege räumen:

1) Wenn man eine besetzte Brustwehr ruiniret.

2) Wenn man sie durch die Artillerie niederschiesset.

3) Wenn man sie ersteiget.

Wer im Besitz einer Brustwehr gekommen ist, kann solche, wenn an ihm der Zug ist,

ruiniren, d. h. er nimmt die Zeichen derselben weg. Dieses gilt Einen Zug. Eine von beiden Spielern verlassene Brustwehr kann daher, so lange sie nicht wiederum von einem besetzt worden, nicht ruinirt werden.

Man kann auch die durch eine Brustwehr gelegte Hindernisse durch Hülfe des Geschützes aus dem Wege räumen. In diesem Fall macht man, dass die Brustwehr in die Wirkungsfläche des eignen Geschützes komme, und nimmt, so oft man den Zug hat, ein Zeichen derselben weg, bis der Ort von solchen Zeichen ganz entblösst ist.

Eine in Einem Zuge erbaute Brustwehr wird durch drei über einander liegende Zeichen angedeutet. Dahero folgt, dass diese erst in drei Zügen durch das feindliche Geschütz ruinirt werden kann.

Wird ein Brustwehr durch doppeltes, dreifaches etc. Geschütz beschossen, so nimmt man bei jedem Zuge zwei, drei etc. Zeichen von derselben weg. Durch doppelt Geschütz wird dahero eine in Einem Zuge erbaute Brustwehr in zween Zügen ruinirt.

Die Grösse der Vertheidigung einer Brustwehr durch Figuren wird theils durch die Anzahl der sie vertheidigenden Figuren, theils durch die Beschaffenheit derselben bestimmt.

Nach eben dem Gesetz bestimmt man die Grösse oder Stärke des Angriffes auf eine Brustwehr, durch Figuren.

Wenn die Vertheidigung einer Brustwehr geringer ist als der Angriff auf dieselbe, so ist die Vertheidigung unwirksam. Der angreifende Theil nöthiget alsdann den vertheidigenden mit Gewalt, fernern Vortheil aus der Brustwehr zu ziehen. Und in Ansehung der Folge wird solche Brustwehr als nicht mehr vorhanden angesehen, wenn sie auch noch wirklich seyn sollte. Das ist der Fall wenn man eine Brustwehr ersteiget. Die Zeichen der Brustwehr werden von dem Ersteigenden zuletzt weggenommen.

Die weggenommenen Zeichen einer erbeuteten Brustwehr, werden dem Spieler, dem sie gehören, wieder gegeben, denn sie bedeuten Erde, als welche allenthalben zu haben ist.

Eine durch Geschütz vertheidigte Brustwehr kann nicht erstiegen, wohl aber von dem Geschütz des Feindes beschossen werden.

Wenn ein Ort durch Figuren des Feindes so stark und noch stärker angegriffen wird, als er durch die Figuren des andern vertheidiget ist, so kann er im Kriegsspiel nicht verschanzet werden. Ein in der Wirkungsfläche des feindlichen Geschützes liegender Ort kann von dem Spieler des Gegentheils nicht verschanzet, noch die etwa darauf schon befindliche Ver-

ſchanzung verſtärket werden. Hingegen kann man einen Ort verſchanzen, oder den ſchon verſchanzten verſtärken, welcher in der Wirkungsfläche des eignen Geſchützes lieget, wenn auch die Anzahl der ihn angreifenden feindlichen Figuren gröſser iſt, als die der vertheidigenden.

Eine Bruſtwehr verhindert, ſo wie jeder andrer unpraktikabler Ort, die Schwenkung über einen Platz auf welchem ſie aufgeworfen werden.

Die Oberfläche der Transporteurs, der Ort der Artilleriſten, Oerter wo ſich Gebäude befinden, ſind nichts anders als praktikables Terrain, daher man auch Bruſtwehren auf dieſe aufwerfen kann.

Wenn man den einen Theil der Oberfläche des Transporteurs verſchanzet, und den andern Theil derſelben mit einer Figur beſetzt hat, ſo kann man den Transporteur mit dieſer Figur unter denen zu verſchanzen dienenden Zeichen wegnehmen und dieſe Zeichen auf ihrem Platze laſſen. Hat aber der Feind einen Theil der Oberfläche unſers Transporteurs verſchanzet, ſo bleibt dieſer Transporteur unbewegbar.

Endlich iſt zu merken, daſs man die zum Verſchanzen dienenden Zeichen nicht von einem Orte zum andern ſchieben kann.

Brücken.

Da man sich auf dem Plan des taktischen Spiels auch tiefe Flüsse denket, so gehören auch die Brücken unter die Geräthschaften dieses Spiels. Diejenigen Maschinen, auf welche solche Brücken von einem Ort zum andern gebracht werden, heissen Brückentransporteurs.

Die Figur und Grösse solcher Brückentransporteurs ist vollkommen dieselbe der übrigen Transporteurs, nur dass der lange Stift an der einem schmalen Seite des Bretchens in der Mitte senkrecht aufgesteckt ist. Der Theil der Oberfläche des Brückentransporteurs, an welchem der Stift befestiget ist, heisst die Hauptfläche, der andre die Nebenfläche.

Zu jeden Brückentransporteur gehören vier Brücken, da denn im Anfange des Spiels jede Hälfte des Transporteurs zwo Brücken aufgelegt bekömmt.

Ein Brücke ist ein aus Pappe gemachtes Quadratblatt, darauf die Brücke in Kupfer gestochen ist. Auf der umgekehrten Seite ist sie mit roth Papier belegt, dass man solche nur umkehren darf, um sie als in Brand gesteckt zu bemerken.

Man kann jede Fläche des Brückentransporteurs, sie sei mit Brücken belegt oder nicht,

mit Figuren besetzen und mit diesen den Brückentransporteur eben so bewegen, wie die Maschine des Geschützes. Es finden daher auch die Zusammensetzungen mehrerer Brückentransporteurs, imgleichen die Schwenkungen derselben statt.

Befindet sich auf dem Brückentransporteur gar keine Brücken mehr, so kann man sich derselben wie eines gemeinen Transporteurs bedienen.

Wenn keine der Oberflächen des Brückentransporteurs mit einer Figur besetzt ist, so ist der Brückentransporteur samt seinen Brücken unbeweglich. Ist aber nur ein Theil desselben mit einer Figur besetzt, so finden wenigstens die Bewegungen mit derselben statt, welche vorhin im Allgemeinen angegeben worden sind, nämlich diejenigen, die auch mit einer beweglichen Geschützmaschine statt finden.

Jede mit den Brückentransporteur vorgenommene Bewegung gilt für Einen Zug, es mögen Brücken auf derselben befindlich seyn oder nicht.

Eine Brücke von einem Brückentransporteur herunternehmen und mit derselben einen blau illuminirten Ort, der in diesem Spiele Wasser anzeiget, belegen, heisst eine Brücke schlagen.

Man kann von keinem Brückentransporteur eine Brücke herunter nehmen, um solche

über einen Flufs zu fchlagen, woferne die Hauptfläche des Brückentransporteurs nicht mit einer eignen Figur befetzt ift.

Der Brückentransporteur, von dem man eine Brücke abnehmen will, um fie über den Flufs zu fchlagen, mufs dem Fluffe fo nahe gebracht feyn, dafs er denfelben berührt.

Die erfte Brücke welche von dem Brückentransporteur herabgenommen wird, um fie über einen Flufs zu fchlagen, mufs dergeftalt gelegt werden, dafs fie den Brückentransporteur berühre. Die übrigen legt man entweder eben fo, oder dergeftalt, dafs fie die bereits gefchlagne Brücke berühren.

Durch eine gefchlagne Brücke kann ein Ort, welcher fonft wegen des darüber befindlichen Gewäffers nicht zu befetzen noch zu paffiren war, befetzt und paffirt werden.

Auf den Brückentransporteur kann man dasjenige fetzen, was man auf andres praktikables Terrain fetzen kann. Und überhaupt ift ein folcher zu allen Verrichtungen auf praktikablen Terrain fähig, die dazu gehörigen Brücken mögen fich noch auf denfelben befinden oder nicht. Es laffen fich fogar Bruftwehren auf demfelben aufwerfen.

Ein Brückentransporteur läfst fich, wenn auf deffen Oberfläche eine Bruftwehr befindlich ift, mit derfelben nicht von einem Orte zum andern bewegen, aber es ift erlaubt, den

Brückentransporteur unter dieser Brustwehr wegzunehmen und weiter zu bewegen.

Man kann auf dem von Figuren leeren Brückentransporteur er sei mit Brücken belegt oder nicht, auch einen andern mit Brücken belegten oder leeren Brückentransporteur setzen. Bei der Bewegung übereinander stehender Brückentransporteurs aber finden folgende Fälle statt:

1) Wenn die Oberfläche des einen Transporteurs ganz über der Oberfläche des andern stehet und
 a) beide mit Brücken belegt sind; so kann in Einem Zuge nur Ein Transporteur beweget werden.
 b) Wenn nur einer mit Brücken belegt ist, so können beide Transporteurs in Einem Zuge beweget werden.
 c) Wenn beide leer sind, so kann man beide in Einem Zuge bewegen wenn nämlich in allen diesen Fällen überhaupt eine Bewegung statt findet.
2) Wenn die Oberfläche des einen Transporteurs nicht ganz über der Oberfläche des andern lieget, und beide in dieser Verbindung ein Rektangel machen, und sind
 a) diejenigen Theile der Oberfläche beider mit einer Figur besetzt, so

kann man beide in Einem Zuge bewegen, wenn entweder beide, oder doch nur eine von Brücken leer ist; falls aber noch beide mit Brücken belegt sind, so läſst sich nur eine davon bewegen.

b) Oder ist nur derjenige Theil der Oberfläche des Transporteurs mit einer Figur besetzt, der nicht über dem andern liegt, so bewegt man nur denjenigen, auf den sich die Figur befindet.

3) Wenn die Oberfläche des Brückentransporteurs nicht ganz über der Oberfläche des andern liegt, und beide in dieser Verbindung auch kein Rektangel machen, so sind beide unbewegbar.

Man kann von einem Brückentransporteur die Brücken abnehmen, um solche zu schlagen, wenn er auch mit andern Transporteurs, Geschütz oder Figuren besetzt wäre, ja selbst wenn sogar ein Brustwehr auf ihn befindlich. Man nimmt in diesem Fall die Brücken unter diesen Maschinen oder Figuren weg und legt sie an den Ort, wo man eine Brücke schlagen will.

Ein Brückentransporteur, auf dem sich eine Figur befindet, ist beweglich, und ist die Hauptfläche desselben mit einer Figur besetzt, so können von demselben Brücken her-

unter genommen werden, um sie über einen Flufs zu schlagen. Diese Figuren aber können entweder auf dem Brückentransporteur unmittelbar, oder sie können über solchem mittelst andrer Maschinen stehen. Dieses verursacht verschiedene, aus dem was bisher gesagt worden ist, entspringende einzelne Fälle des Spiels. —

Abbrechen der Brücken.

Eine Brücke abbrechen heisst im Kriegsspiel, eine Brücke von dem Ort wo sie geschlagen worden, abnehmen und sie auf den Brückentransporteur zurücklegen, damit man von ihr wiederum bei sich ereignenden Gelegenheiten Gebrauch machen kann, oder auch Brücken zu diesem Behuf gebrauchen.

Wer die Hauptfläche eines Brückentransporteurs mit einer Figur besetzt hält, der kann eine Brücke desselben abbrechen so bald er am Zuge ist. Das Abbrechen einer Brücke gilt für Einen Zug.

Wenn ein Brückentransporteur mit eignen Maschinen oder Figuren besetzt ist, so hindert dieses das zurücklegen der abgebrochnen Brücken auf den Brückentransporteur, oder auch das auflegen neuer Brücken auf denselben nicht. Feindliche Figuren hingegen, die sich etwan auf der Nebenfläche des Brücken-

transporteurs befinden, verhindern ſolches allerdings.

Soll eine Brücke abgebrochen werden können, ſo muſs ſolche entweder ihren Brückentransporteur berühren, oder doch mittelſt anderer zu dieſem Brückentransporteur gehörigen Brücken mit demſelben zuſammen hängen.

So lange ſich auf den Brücken etwas von freundlichen oder feindlichen Figuren befindet, ſo lange können ſie nicht abgebrochen werden. Aber von Figuren leere Maſchinen verhindern dieſes nicht. Die Brücken werden abgebrochen und die darauf befindlichen Maſchinen aus dem Spiel gelegt, ohne daſs man in demſelben Spiele wieder Gebrauch von ihnen machen darf.

Durchs Abbrechen der Brücken können auf einen Brückentransporteur Brücken kommen, welche im Anfang des Spiels nicht darauf waren.

Man kann auch die vom Feinde geſchlagne Brücke abbrechen, wegnehmen und davon anderswo Gebrauch machen.

Ruinirung der Brücken.

Eine Brücke ruiniren heiſst im Kriegsſpiel eine Brücke aus dem Spiele gänzlich wegnehmen, und fürs ganze Spiel unbrauchbar machen. Dieſes Brückenruiniren

ren unterscheidet sich von dem Brückenabbrechen in folgenden:

1) Das Brückenabbrechen betrift nur geschlagene, das Ruiniren derselben aber geschlagene und nicht geschlagene Brücken.

2) Von abgebrochenen Brücken kann man in eben dem Spiel wieder gelegentlich Gebrauch machen, von ruinirten Brücken aber nicht.

Das Stehen einer Figur auf der Hauptfläche eines Brückentransporteurs giebt ihr das Recht, in Einem Zuge nur Eine geschlagne von feindlichen Figuren und besetzten Maschinen leere Brücke zu ruiniren.

Unbesetzte feindliche Maschinen, unsre Truppen und Maschinen aber verhindern nicht, daſs eine mit denselben besetzte Brücke durch das eben gesagte Mittel ruinirt werden kann.

Das Stehen einer Figur auf der Hauptfläche eines Brückentransporteurs giebt ihr auch die Befugniſs, so viele derer auf diesem Brückentransporteur auf der Haupt- und Nebenfläche desselben noch liegenden Brücken zu ruiniren als sie will, den Brückentransporteur stehn zu lassen, oder ihn aus den Spiel zu legen, wenn die Nebenfläche dieses Brückentransporteurs mit keiner feindlichen Figur besetzt ist. Befindet sich aber eine feindliche Figur, oder ein

Theil eines wirkſamen feindlichen Geſchützes auf der Nebenfläche, ſo kann ſie nur die unter ihr auf der Hauptfläche befindliche Brücken ruiniren, den Brückentransporteur aber muſs ſie in dieſen Falle im Spiele laſſen.

Wenn eine Figur durch das Stehen auf der Hauptfläche eines Brückentransporteurs die noch darauf befindliche Brücke ruiniret, ſo kann ſie nicht in eben dem Zuge auch eine geſchlagene Brücke ruiniren.

Wer die Nebenfläche eines Brückentransporteurs mit einer Figur beſetzt hält, der kann den Brückentransporteur mit allen darauf befindlichen Brücken ruiniren und aus dem Spiele legen, wenn die Hauptfläche deſſelben nicht mit einer feindlichen Figur beſetzt iſt. Wenn aber dieſes der Fall wäre, ſo kann er nur die Brücken, welche ſich unter ihm auf der Nebenfläche befinden, ruiniren, den Transporteur aber muſs er im Spiele laſſen.

Das dritte Mittel, eine Brücke zu ruiniren iſt, daſs einer Figur die auf einer Brücke ſtehet, von ſolcher abgehet. Die Brücke verlaſſen und ſolche zugleich ruiniren kann in Einem Zuge geſchehen.

Das Schlagen, Abbrechen und ruiniren der Brücken iſt bis aufs dritte Quadrat von dem Brückentransporteur eingeſchränkt.

Eine Figur zwiſchen welcher um eine Brücke nicht mehr als zwei Quadrate liegen

und die an Besetzung dieser Brücke von ihrer Stelle aus nicht durch natürliche Chikane des Terrains oder durch dazwischen kommende feindliche Figuren gehindert wird, darf diese Brücken ruiniren. Die Brücke wird aus dem Spiel genommen und in diesem Zuge weiter nichts verrichtet. Dies ist das vierte Mittel, eine Brücke zu ruiniren.

Alle Brücken, welche in der Wirkungsfläche der feindlichen Kanonen liegen kann man in Einem Zuge ruiniren. Dies Ruiniren gilt gleichfalls Einen Zug und ist dieses das fünfte Mittel, eine Brücke zu ruiniren.

Durch das eigne Wurfgeschütz kann man von denen in der Wirkungsfläche desselben liegenden geschlagnen Brücken nur Eine und von denen noch auf Brückentransporteurs befindlichen Brücken so viele in Einem Zuge ruiniren, als sich derselben auf Einem Quadrate befinden. Das ist das sechste Mittel, Brücken zu ruiniren.

Durch das eigene Wurfgeschütz kann man auch eine geschlagne Brücke in Brand stecken, welches das siebente Mittel ist, Brücken zu ruiniren.

Wenn eine Figur eine geschlagne Brücke verläßt, so kann sie solche in Brand stecken. Hierdurch können die anliegenden Brücken mit

angesteckt und ruiniret werden. Und dies ist das achte Mittel Brücken zu ruiniren.

Einschränkung des Brückenschlagens, Abbrechens und Ruinirens derselben.

Was oben von Angriff und Vertheidigung einer Brustwehr gesagt ist, das gilt auch von Angriff und Vertheidigung einer geschlagnen Brücke. Und dadurch werden folgende die Brücken betreffende Sätze, vollkommen deutlich.

1) Man kann keine Brücke über einen Ort schlagen, der von feindlichen Figuren so stark angegriffen, als er vertheidiget ist, es sei denn, dass dieser Ort in der Wirkungsfläche des eignen Geschützes befindlich sei.

2) Man kann eine Brücke über einen Ort schlagen, der in der Wirkungsfläche des feindlichen Geschützes liegt, wenn man sich der Gefahr aussetzen will, sie in folgenden Zuge vom Feinde ruinirt zu sehn.

3) Man kann eine Brücke über einen Ort schlagen, der stärker angegriffen als vertheidigt ist, man muss aber befürchten, dass sie von dem Feinde im gleich folgenden Zuge ruinirt werde.

4) Liegt aber der Ort, auf dem man eine Brücke geschlagen hat, in der Wirkungs-

fläche des eignen Geschützes, so kann der Feind solche zwar durch sein Geschütz, aber nicht durch seine Figuren ruiniren.

5) In der Wirkungsfläche des feindlichen Geschützes kann man keine Brücke abbrechen, die sich länger als Einen Zug über in dieser Wirkungsfläche befand.

6) Wenn der Feind eine geschlagne Brücke durch Figuren so stark und noch stärker angegriffen, als man sie vertheidigt hat, so kann man solche nicht abbrechen, es sei denn, daſs diese Brücke sich in der Wirkungsfläche unsersGeschützes befinde.

7) Durch das vierte Mittel darf eine Brücke, welche eben so stark bedeckt als angegriffen ist, nicht ruinirt werden. Auch darf man keine Brücke durch dieses Mittel ruiniren, welche mit freundlichen oder feindlichen Figuren besetzt ist.

8) Durch das sechste Mittel kann man keine Brücke ruiniren, auf welcher eine Brustwehr befindlich ist, bevor diese nicht erst ruinirt worden.

9) Durch das siebente Mittel kann man keine Brücke in Brand stecken auf der eine Brustwehr befindlich ist. Ist aber eine andre Brücke in Brand, und das Feuer ergreift eine Brücke, auf der

ſich eine Bruſtwehr befindet, ſo wird dieſe dadurch auch ruinirt.

Gegenſtände welche der freien Bewegung der Figuren Hinderniſſe ſetzen.

Das meiſte hierüber erſiehet man ſchon aus den vorhergehenden Abhandlungen, und eine Ueberſicht dieſes Gegenſtandes im Zuſammenhange würde der Plan dieſes Auszugs nicht erlauben. Man findet inzwiſchen eine ſolche im erſten Theil des über das Kriegsſpiel abgefaſsten Werks p. 107 — 114.

Von den Zügen.

Die Spieler ziehen, wie bereits geſagt iſt, wechſelsweiſe und es gilt jede von denſelben unternommene Bewegung oder Verrichtung Einen Zug, es ſei die Bewegung

1) eine Figur
2) mehrere Figuren zu gleicher Zeit.
3) Eine Maſchine.
4) Mehrere Maſchinen von einerlei oder von verſchiedner Art zu gleicher Zeit.
5) Durch Schlagen einer Brücke.
6) Durch Abbrechen einer Brücke.
7) Durch Aufwerfung einer Bruſtwehr.
8) Durch Wirkung des Geſchützes.
9) Durch Ruinirung feindlicher Maſchinen und Werke; wobei man jedoch die Fälle

zu bemerken hat, bei welchen es erlaubt ist, auch noch diejenige Figur in eben dem Zuge zu ziehen welche die Maschine ruinirte.

Abschneidung eines feindlichen Korps und die darauf erfolgende Gefangenschaft desselben.

So lange Truppen von einem Korps zu einem andern kommen können, so lange haben beide Korps Kommunikation. Sobald aber solches entweder durch die Natur einer Gegend, oder durch die vom Feinde getroffene Anstalten verhindert wird, so bald ist die Kommunikation unterbrochen.

Ist es nicht möglich durch sechs von dem Spieler des abgeschnittenen Korps zu verrichtende Züge solche Kommunikation wieder herzustellen, so streckt das abgeschnittene Korps, aus Mangel der Lebensmittel, ohne Rücksicht auf die Stärke des gegenseitigen Korps das Gewehr. Die Truppen dieses gefangnen Korps kommen aus dem Spiele, das Geschütz aber, Brücken u. s. w. was der Feind nicht zuvor ruinirte, behält der Sieger.

Von der Veſtung, deren Eroberung und dem dadurch geendigten Spiel.

Es iſt auf dem Plan, worauf das taktiſche Spiel geſpielt wird, für jeden Spieler wenigſtens Eine Veſtung angelegt, durch deren Eroberung das Kriegsſpiel zum Vortheil des Eroberers geendiget iſt, wenn auch der Ueberwundene noch eine gröſsere Anzahl von Truppen als der Ueberwinder haben ſollte.

Hat aber jeder Spieler mehrere Veſtungen als eine, ſo iſt das Spiel nicht ganz geendiget, ſo lange der Feind noch im Beſitz Einer Veſtung iſt.

Wenn der Feind die Mitte eines befeſtigten Platzes beſetzt, ſo kann in den meiſten Fällen dieſer Platz erobert heiſsen. Dieſe Mitte iſt daher mit einer Fahne beſteckt.

Es iſt aber zur Eroberung einer Veſtung nicht genug, daſs der Feind dieſen Platz mit einer Figur oder mit ſeinem Geſchütz beſetze; ſondern er muſs auch dieſen Platz behaupten, d. i. er muſs durch den Zug, den die Beſatzung unmittelbar nach der Beſetzung dieſes Quadrats vornimmt, nicht wiederum von demſelben vertrieben werden. Bleibt er aber einen Zug über auf dieſem Platze ruhig ſtehen, ſo iſt die Veſtung erobert, und wenn es nur Eine im Spiele giebt, das ganze Spiel zum Vortheil des Eroberers dieſer

Vestung geendiget. Es kann solches theils durch Gewalt, theils durch eine Ueberrumpelung bewerkstelliget werden.

Man kann aber auch eine solche Vestung durch Mangel an Lebensmitteln zur Uebergabe nöthigen. Nämlich:

Wenn die Vestung mit keinem der anliegenden Terrains Kommunikation hat, so können in die Vestung keine Lebensmittel mehr gebracht werden. Hieraus entstehn folgende Regeln.

1) So bald über den äussersten Graben der Vestung keine Brücke befindlich ist, so bald ist diese Vestung gesperrt.

2) Wenn, nachdem die Vestung gesperrt ist, von jedem Spieler 50 und also überhaupt 100 Züge geschehen sind, ohne dass neue Lebensmittel in die Vestung gekommen seyn können, so ergiebt sich die Vestung und endiget das Spiel, wenn sie die letzte oder die einzige ihres Spielers ist.

3) Ist die Vestung gesperrt, so muss derjenige, der die Belagerung unternimmt, dieses dem Spieler anzeigen, damit sie gemeinschaftlich die Züge zählen können.

4) Wenn, nachdem die Vestung hierdurch für gesperrt erklärt ist, die Besatzung mittelst einer Brücke über dem äussersten Graben der Vestung eine Figur in eines

der anliegenden Terrains schickt, die wiederum in die Vestung zurück kömmt, so verzögert sich dadurch die Uebergabe der Vestung auf 20 Züge.

5) Wenn ein Korps, das zum Entsatz der Vestung anrückt, eine Brücke über den äussersten Graben der Vestung dergestalt schlägt, dass von diesem Korps dadurch eine Figur in die Vestung kömmt, so wird dafür gehalten, dass diese Figur die Vestung mit Proviant versorget habe, und solche sich noch 20 Züge länger halten könne.

Anzahl der zu einem Kriegsspiel gehörigen Figuren und Maschinen etc. und von dem Plan, worauf das Kriegsspiel gespielt wird.

Beide Spieler haben einerlei Anzahl Truppen und Kriegsgeräthe. Auch ihr Land ist auf gleiche Weise eingerichtet, damit im Anfange des Spiels keiner Vortheile vor dem andern habe.

Jeder Spieler hat an Figuren 5 springende sogenannte Königinnen, 6 Königinnen, 7 Elefanten, 8 springende Läufer, 4 Thürme, 6 Läufer, 30 Springer, 40 Bauern, — an Maschinen und Zeichen 26 Transporteurs, 40 Brückentransporteurs, 160 Brücken, 6 Maschi-

nen zu Kanonen von der erſten Richtung, 6 andre von der zweiten, und 6 andre von der dritten Richtung des Würfels, 6 Maſchinen des Wurfgeſchützes, 120 Zeichen zu Bruſtwehren, und eine Fahne.

Der Plan auf welchem das Kriegsſpiel geſpielt wird, iſt ein Rektangel, deſſen lange Seite in 49 gleiche, und die kurze in 33 eben ſo unter ſich gleiche Theile getheilt iſt. Durch eine durch dieſe Theilungspunkte mit den Seiten des Rektangels gezogene Paralellinie iſt der Plan ſo ferner in 1617 gleiche Quadrate oder Felder des Spiels vertheilt, deren Farbe und Unterſcheidung nach ihrer Bedeutung aus der bisher gegebenen Beſchreibung des Spiels hinlänglich erhellet.

Das Land beider Spieler iſt auf dieſem Plan durch eine wohlbemerkliche Gränze von einander geſchieden, und in beiden Ländern liegen die entſcheidenden Veſtungen abgeſtochen.

Das Bret, worauf der Plan geklebt iſt, iſt auf einem ſtarken Tiſchfuſs befeſtiget, und iſt dieſes der Tiſch der Spieltafel genannt.

Der Tiſch hat eine Schublade mit verſchiedenen Abtheilungen, die an jeder der ſchmalen Seite des Tiſches herausgezogen werden können. Hierin liegen die jedem Spieler gehörigen Figuren, Maſchinen etc. aufbewahrt, und nach einer ſolchen Abtheilung in

die verschiednen Fächer gethan, daſs sie ohne Mühe ergriffen werden können, ohne sie unter einander zu verwechseln.

Auffetzen der Figuren.

Ehe man das Spiel anfangen kann, muſs man den Figuren und Maschinen auf dem Plan ihren Ort anweisen. Und auch hier müſſen, wie im Schachſpiel, beide Spieler in Anfang ihren Armeen einerlei Stellung geben.

Der Erfinder hat zur Erleichterung der Lernenden das Spiel in zwei Schulen getheilt.

In der ersten Schule spielt man das Spiel nach der gegebnen Beschreibung.

In der andern Schule siehet man auf den Vortheil, welchen die Anhöhen geben, und verpflegt die Armee ordentlich durch Anlegung der Magazine.

Man macht daher bei Anfang des Spiels, ehe mans auffetzt, aus, ob man das Spiel nach der ersten oder der zweiten Schule spielen wolle.

Man kann die Stellung der Figuren und Maschinen im Anfang des Spiels auf vielfach veränderte Weise einrichten, ohne daſs das Wesentliche des Spiels dadurch verändert werde.

Hierüber, ſo wie über die nähre Entwickelung der beiden vorgedachten Schulen, als auch über die Methode, wie das Kriegsſpiel von vier Perſonen geſpielt werden könne, läſst ſich in dieſem Auszuge und ohne den Augenſchein zu Hülfe zu nehmen, nicht umſtändlich abhandeln, und werden ſich meine Leſer mit dem gegebnen Unterrichte in ſoweit begnügen. Einiges wenige mag indeſſen, ein helleres Licht aufzuſtecken, noch hinzukommen, um den Beſchluſs zu machen.

In der zweiten Schule wird das taktiſche Spiel eben ſo, als wie in der erſten geſpielt, nur mit dem Unterſchied, daſs in der zweiten Schule noch auf einige Gegenſtände mehr Rückſicht genommen wird.

Dieſe Gegenſtände ſind

1) die Anhöhen,
2) die Verpflegung der Truppen.

Anhöhen ſind in einem Plan auf dem das taktiſche Spiel nach dieſer zweiten Schule geſpielt werden ſoll, durch gewiſſe vier Zoll lange Stifte mit einem Fähnchen angedeutet. Es ſind dabei folgende Punkte zu bemerken:

1) Keine Anhöhe nimmt weniger als vier Quadrate des Plans ein.

2) Dieſe 4 Quadrate müſſen durch ihre Lage Ein Quadrat machen.

3) Der Stift mit dem Fähnchen wird, zum Zeichen dafs fie eine Anhöhe machen, in den Punkt gefteckt, worin diefe vier Quadrate zufammen ftofsen.

4) Mehrere folcher Anhöhen können auch wol neben einander aufgerichtet oder dargeftellt werden.

Anhöhen der geringern Art, folche, die nur etwas weniges höher als eine Ebene find, werden mit einem Fähnchen bezeichnet, darin fich ein Zirkel abgebildet findet. Andre Anhöhen, die höher find, haben nur Fähnchen mit zween Zirkeln. Letztere dominiren diejenigen der erften Art, wenn fie nicht über ein Schufsweite von einander entfernt find. Die Regeln find nun folgende:

1) In der Ebne ftehende Artillerie kann nicht jenfeits der Anhöhen wirken.

2) Eine folche Artillerie, wenn fie auch um Eins ftärker ift, kann die, obwol fchwächere, fo fich auf der Anhöhe befindet, nicht vertreiben. Ift fie aber um zwei ftärker, fo kann fie es. Einfaches Gefchütz wird daher von der Anhöhe nicht durch doppeltes, wohl aber durch dreifaches vertrieben.

3) Unfer Gefchütz und feindliches, welches auf Anhöhen von einerlei Höhe befindlich ift, verhält fich gegen einander, als ob es auf einer Ebene befindlich wäre.

Das doppelte vertreibt daher in dieſem Falle das einfache, das dreifache das zweifache etc.

4) Auf einer Anhöhe ſtehende feindliche Artillerie wirkt nicht auf die Ebne jenſeits einer anderen in ihrer Wirkungsfläche liegenden Anhöhe, wenn beide von einerlei Höhe ſind; ſondern nur dann, wenn die erſte Anhöhe gröſser iſt.

5) Geſchütz auf einer Anhöhe vertreibt das feindliche Geſchütz aus einer Ebene, wenn auch beides gleich ſtark iſt.

6) Das Geſchütz der gröſsern Anhöhe vertreibt das der geringern, wenn auch beide gleich ſtark ſind.

Soll eine Armee in Anſehung ihrer Verpflegung ganz ſicher geſtellt ſein, ſo muſs

1) das Hauptmagazin ſeine gewiſſe Quellen haben.

2) Der Depot muſs vom Feinde nicht ruinirt, und

3) die Kommunikation des Depot mit dem Hauptmagazin nicht unterbrochen werden können.

Hierauf gründet ſich die Theorie des Kriegsſpiels in Abſicht der Verpflegung der Truppen, wenn das Spiel nach der zweiten Schule geſpielt wird.

Das Hauptmagazin eines jeden Spielers denkt man sich in dessen Vestung, welches dann so lange seine gewisse Quellen hat, bis die Vestung gesperrt ist.

Das Zeichen wodurch die Anlegung eines Depots im Kriegsspiel angezeigt wird, ist ein Stückchen Pappe von der Grösse eines Quadrats, worinn der zum taktischen Spiel gehörige Plan eingetheilt worden ist. Es ist wegen der Verschiedenheit der Spieler auch verschieden mit Farben bemerkt. Den Ort, worauf man einen Depot anlegt, besteckt man noch überdem mit einer etwa vier Zoll langen, ebenfalls nach den Farben unterschiednen Fahne. Diese Fahne aber wird in einem Winkel des Quadrats, darauf der Depot liegt, befestiget. Ein solches Depot anlegen gilt Einen Zug.

Man kann die Depot nur auf praktikables Terrain anlegen, welches Transporteur, Brückentransporteurs und Figuren nicht verhindern. Auf einem durch eine Brücke praktikabel gemachten Orte aber kann man keinen Depot anlegen.

Ein angelegter Depot macht einen Ort, in dem er befindlich ist, nicht unpraktikabel. Wer in einem Ort einen Depot anlegen will, muss ihn mit einer seiner Figuren, welche

nicht

nicht über die Weite eines Kanonenschusses davon entfernt ist, besetzen können.

Aus einem Depot können die auf denen demselben zunächst anliegenden 80 Quadraten befindliche Truppen verpflegt werden. Solche 80 Quadrate heissen daher die **Wirkungsfläche eines Depots.**

Rücken ganze Truppen auf Transporteurs vor, so müssen sie in der Wirkungsfläche eines ihrer Depots seyn, wo nicht, so müssen sie sich zurück ziehen oder doch in drei Zügen nach ihrem ersten Vorrücken im Stande seyn einen Depot anzulegen, in dessen Wirkungsfläche sie sich alsdann befinden.

Da der Spieler dem Genuss des Spiels gemäss Mittel in Händen hat, ein Depot zu ruiniren, so strecken, wenn ein Depot ruinirt worden, alle diejenigen Truppen die sich in dreien Zügen nicht in die Wirkungsfläche eines andern Depots gezogen haben, das Gewehr.

Da es aber auch möglich ist, dass man einen Depot wegnimmt, und ihn als den seinigen betrachtet, so wird in diesem Falle blos das Zeichen desselben verwechselt, welche Verwechselung für Einen Zug gilt.

Wer auf die eine oder die andre Art einen Depot verloren hat, kann erst nach 6 Zügen einen neuen anlegen.

Was die Kommunikation der Depots mit dem Hauptmagazin belangt, so beruhet alles auf folgenden Sätzen:

1) Eine über den Fluſs geschlagene und in der Gewalt des Feindes befindliche Brücke unterbricht die Passage über den Fluſs.

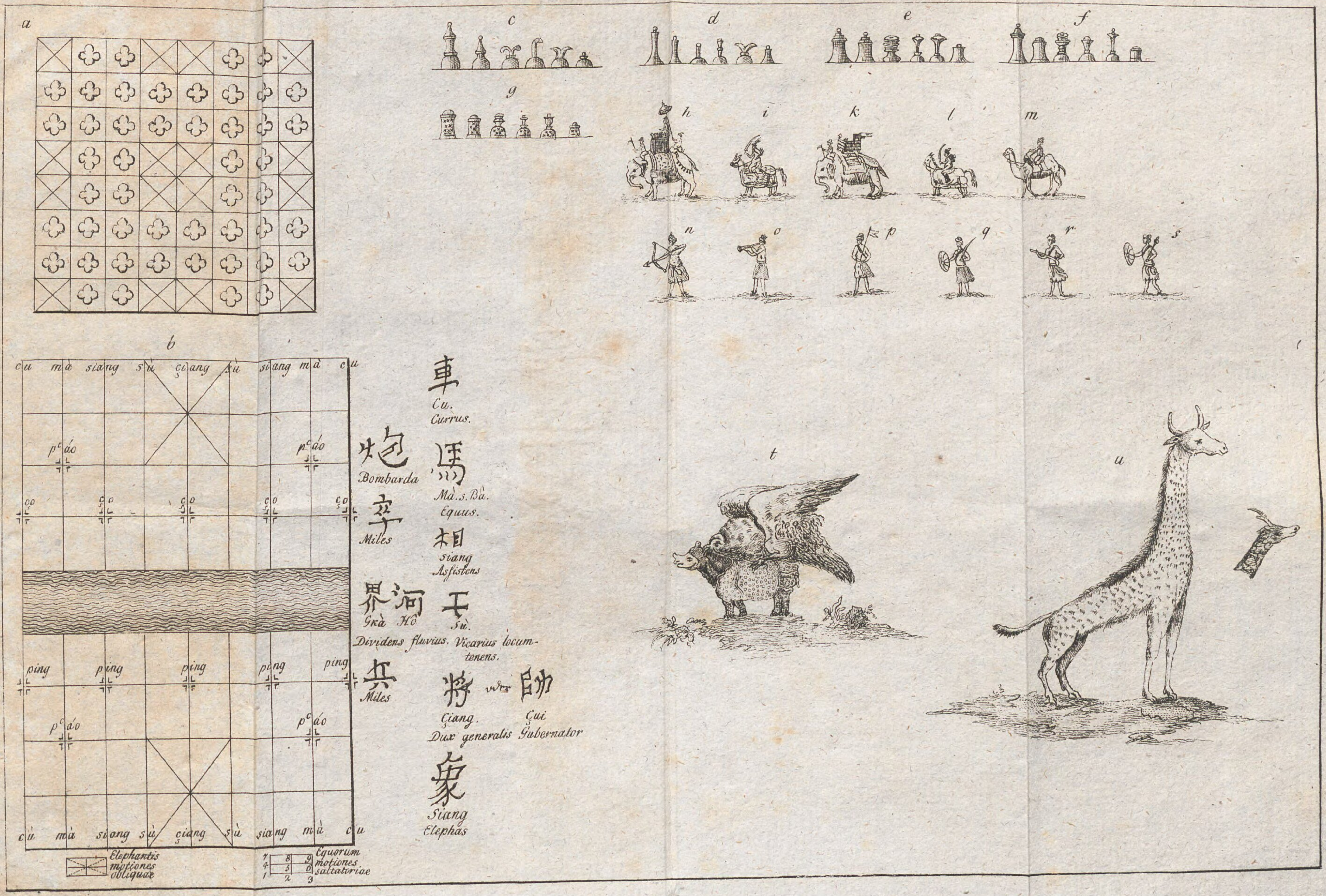
2) Ein in der Wirkungsfläche des feindlichen Geschützes liegender Theil eines Flusses unterbricht die Passage gleichfals.

3) Wenn die Kommunikation des Hauptmagazins mit dem Depot, weder zu Lande, noch zu Wasser offen ist, so strecken alle diejenigen Truppen deren Depots dadurch von dem Hauptmagazin abgeschnitten worden, das Gewehr, wenn sie in drei Zügen die Kommunikation nicht wieder herstellen. Ist es unmöglich die Kommunikation in drei Zügen wieder zu eröffnen, so muſs man suchen, so viele Truppen in die Wirkungsfläche derjenigen Depots zurück zu ziehen, als deren mit dem Hauptmagazin noch Kommunikation haben.

Man kann das taktische Spiel der zweiten Schule zwar auch auf demselben Plane spielen, auf welchem man das erste spielet. Man thut aber besser, sich dazu eines gröſsern zu bedienen. Der Plan des Erfinders, auf welchem er das Spiel der zweiten Schule zu üben an-

empfiehlt, hat 66 Quadrate in die Länge, und 40 in die Breite. Er enthält daher 2640 Felder oder Quadrate.

Will man das Terrain eines Kriegsſpiels nach verſchiedentlichen Abänderungen haben, ſo muſs man ſich entweder verſchiedne Plane halten, welches jedoch ſehr viel Umſtände machen würde und viel Raum wegnehmen dürfte, oder man bewirkt dieſes durch Marken, oder auch ähnliche Erfindungen, wovon die Beſchreibung nachzuſehn iſt, welche der Erfinder ſelbſt von ſeinem Spiel gegeben hat, und woraus ich dem Leſer dieſen Auszug geliefert habe, erſter Theil §. 262. und zweiter Theil §. 176.



a
b
cu mà siang sù çiang sù siang mà cu
p'áo p'áo
ço ço ço ço ço
ping ping ping ping ping
p'áo p'áo
cu mà siang sù çiang sù siang mà cu
Elephantis motiones obliquae
Equorum motiones saltatoriae
7 8 9
4 5 6
1 2 3
車 Cu. Currus.
炮 Bombarda
馬 Mà. s. Bù. Equus.
卒 Miles
相 Siang Asſistens
界河 Gkà Hô Dividens fluvius.
士 Sù. Vicarius locum-tenens.
兵 Miles
將 vel 帥
Çiang. Dux generalis
Çui Gubernator
象 Siang Elephas
c
d
e
f
g
h
i
k
l
m
n
o
p
q
r
s
t
u

11 – 11 – 6

7 – 4 / 7 – 8 / 18 – 9 – 20 – 2 – 3 – 5 – 6

– 4 – 6 – 7 – 8 – 9 46 – 1 – 2 – 3 – 4

9 60 – 6 – 9 63 – 6 – 7 – 8 – 9

1000.-
9.8.83

Sch. 61.

BSB Bayerische StaatsBibliothek

MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Wahl, Samuel Friedrich Günther,

Der Geist und die Geschichte des Schach-Spiels bei den Indern, Persern, Arabern, Türken, Sinesen und übrigen Morgenländern, Deutschen und andern Europäern Mit einem Kupfer

Halle 1798

Gymn. 87
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431792-7
VD18 10706860-002